playstation • playstation 2 • dreamcast • nintendo 64

playtime!

bevezető ár: **644 Ft**

1288 Ft 2000/01

9771586682003 00001



poszter: DRIVER 2 KOUDELKA

teszt:
CHRONO CROSS
a squaresoft megelőző csapása az FF IX előtt

teszt:
DINO CRISIS 2
megint leépülőben a jurassic park

PERFECT DARK
minden, amit ki lehet hozni a nintendóból!

újra szól a hathengerű!
DRIVER 2
BACK ON THE STREETS

27 játékteszt!
ALIEN RESURRECTION: Az idegenek feltámadtak PlayStationön • DUKE NUKEM LAND OF THE BABES: Duke megmenti a nők bolygóját • 18 WHEELER: Gumikacsa és társai DC-n • TONY HAWK'S PRO SKATER 2: Kéz és lábtörést kívánunk! • VALKYRIE PROFILE: Hogyan írjunk szerepjátékot a germán mitológiából? • SPYRO 3: A spiromániás zsebszörny a Sárkány évébe lépett

Alone in the Dark 4 • Fear Effect: Retro Helix • Metal Gear Solid 2 • Shenmue • Quark • Soul Reaver 2 • Mario Party 3 • Banjo-Tooie

playtime! előfizetési akció!

Reméljük, hogy újságunk megnyeri a tetszésedet, és a 2001. év előttünk álló hónapjaiban is tudsz arra szakítani időt, hogy két kemény Gran Turismo- vagy Soul Calibur-parti között elugorj velünk egy vidám körutazásra a legújabb konzoljátékok birodalmába. Mivel lestrapált kontrollereid pótlása nyilván jelentős összegeket emészt fel, jó ötlet lehet, ha már most megkezded a takarékoskodást és élsz kedvezményes előfizetési akciónkkal. (Az előfizetés részleteit keresd a levelezőlapon.)

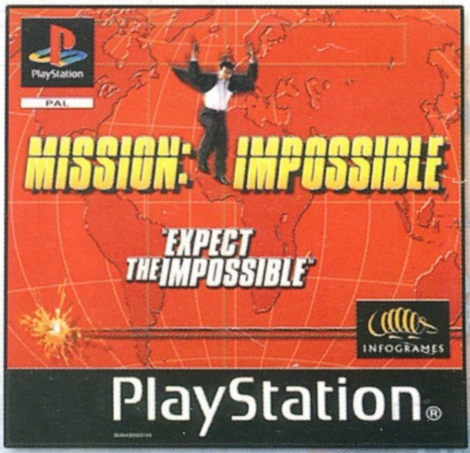
Mivel szörnyű a tudat, hogy sokaknak unatkozva kell kibekkelnie a következő Playtime! megjelenéséig hátralévő időt, azt a megnyugtató megoldást eszeltük ki, hogy azon olvasóink között

aki december 15-ig egy évre előfizet újságunkra
50 db PlayStation-játékot sorsolunk ki

az alábbiak közül. Reméljük mihamarább gazdára találnak – már nagyon unjuk kerülgetni őket!







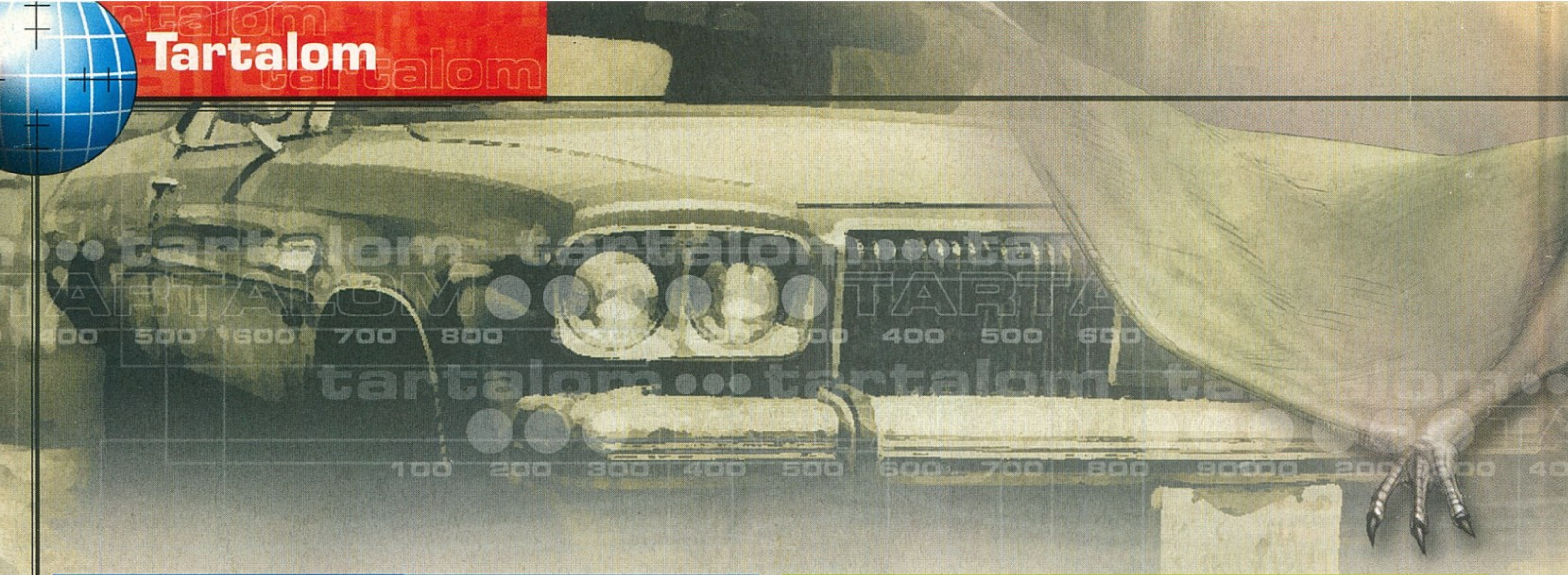
playtime! hűség akció!

Mivel roppantul élvezzük régi ismerőseink társaságát, úgy gondoltuk, hogy ünnepélyes alkalmakkor meglepjük őket valami aprósággal. Az előfizetési levlapot tartalmazó kartonon minden hónapban egy-egy képrészletet talál az éles szemű megfigyelő. A képrészletek minden harmadik hónapban egy nagyobb kép egynegyedét teszik ki, amelyeket címünkre visszaküldve az alábbi kegytárgyak boldog tulajdonosa lehetsz:

3 db képrészlet: Playtime! kulcstartó
6 db képrészlet: Playstation-kabát matricából
12 db képrészlet: Playtime! póló



A pólók nyerteseinek addigra már nyilván összeáll a kép. Egyiküknek elég nagy mázlija van, ugyanis a szerencsés befutók között kisorsoljuk a fotómodellt. A versenykedv serkentésére annyit elárulhatunk, hogy ezt a fentebb látható kékesfekete bébit is pont ugyanúgy hívják, mint sorsolásunk tárgyát...



Tartalom

Sziasztok!

Örömmel köszöntjük a játékkonzolok minden megszállott rajongóját a Playtime! első számában. (Meg a nem megszállottakat is – lényeg a rajongás!) Pont.

Reméljük, hogy ezzel eleget is tettünk a frissen induló lapok beköszöntőiben szokásos bevezető formaságoknak, és rögtön rátérhetünk a lényegre – merthogy fontos megbeszélnivalónk van veled.

Most, hogy első számunk nagy része már elhajózott a nyomda irányába, és hamarosan horgonyt vet a kezedben, látjuk csak igazán, hogy mekkora fába vágtuk a fejszénket, amikor kitaláltuk, hogy a legnépszerűbb játékkonzolokkal foglalkozó újságot fogunk csinálni. Mivel a modernizálás jegyében fejszénket szeretnénk mihamarább láncfűrészre cserélni, és mi csak egy kicsi szerkesztőség vagyunk, szükségünk van arra, hogy megtudjuk a legmérvadóbb véleményt a munkánkról – a Tiédet, aki megvetted ezt az újságot. (Rövid és középtávú terveink között ugyanis kiemelt helyen szerepel, hogy a jövőben se mondj le erről a nemes szokásodról.)

Amit most a kezedben tartasz, az természetesen csak egy rugalmas elképzelés, amelyet szeretnénk a jövőben minél jobban az igényeidhez igazítani, és lehetőség szerint minél jobban bevonni téged is a Playtime! szerkesztésébe. Ezért kérünk arra, hogy töltsd ki a levelezőlapon található kérdőívet, illetve mihamarább juttasd el hozzánk véleményedet első számunkról, illetve ötleteidet, hogy hogyan tudnánk minél színvonalasabb újságot készíteni – valami olyasmit, amit még talán te is megvennél.

Mi most egy kicsit elmegyünk Driverezni, mert errefelé is kitört a Playtime!, de azért őszintén reméljük, hogy mihamarább újra találkozunk – legkésőbb egy hónap múlva.

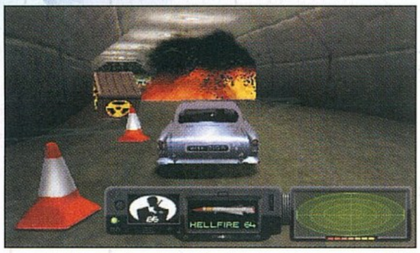
Köszönettel:

Playtime! Team




playtime!





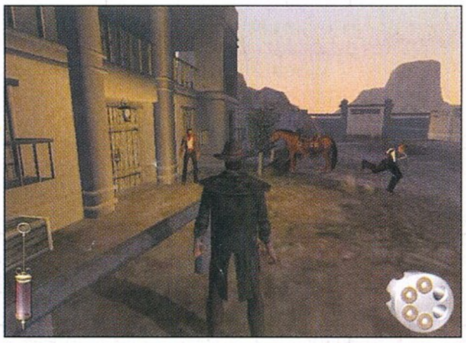
007 Racing

PS

Kiadó	Electronic Arts
Fejlesztő	Eutechnyx
Stílus	Autóverseny
Megjelenés	2001. január

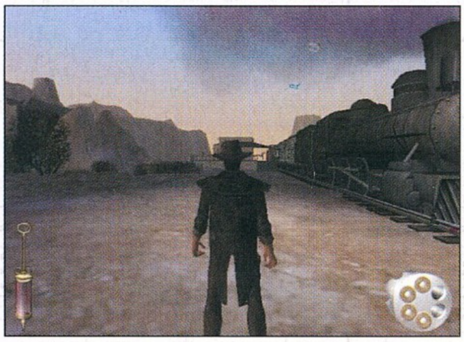
Az EA nem hagyja parlagon heverni az idén megvásárolt kizárólagos James Bond-licencét, több platformra tíznél is több programot fejlesztenek, melyek közös jellemzője az, hogy Pierce Brosnan szerepét alakíthatjuk bennük. Playstationra ezek közül a 007 Racing nevet viselő program a legérdekesebbnek tűnő, hiszen ebben a James Bond-filmekből megszokott autós üldözéseket játszhatjuk újra, 15 küldetésben. Fantasztikus autókban ülhetünk (legtöbbször egy Aston Martinban), és ezekkel lélegzetelállító tájakon száguldozhatunk, hogy megmentsük a világot. Ellenfelünk a The World Is Not Enough-ból ismert terrorista lesz, aki zsoldosok útján próbál majd akadályozni minket munkánk végzése közben – meg kell majd küzdenünk autókkal, kamionokkal, sőt, egy helikopterrel is. Nagyszerű játék lesz ez, amelyet a készítők karácsonyra akartak elkészíteni, de jelenleg nagyon úgy tűnik, hogy átcsúszik jövőre a megjelenése.

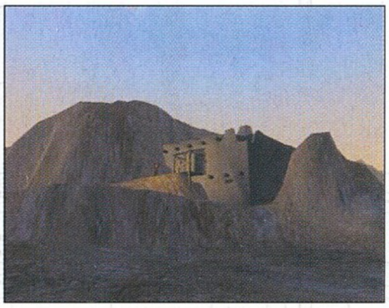




Gunslinger

A Gunslinger egy igen izgalmas korszakban játszódik, mégpedig a XIX. században, Amerikában. Igen, ez volt az igazi férfiak kora, akik a betevő whisky után a poros városkák főterén rendezték el nézeteltéréseiket. Egy hasonló férfiút alakíthatunk a Gunslingerben is. A játék kezdetekor kiválaszthatjuk, hogy melyik oldalon kívánunk küzdeni: irányíthatunk akár egy jólfésült, kékszemű seriffet is, de gondolom mindenki a részeges, borostás rablóvezért fogja választani. A játékban minden megtalálható lesz, amit a vadnyugati filmekben láthattunk: lovaglás, indiánok, elrejtett kincsek, kis városkák, akasztás, postakocsi-rablás. Az éjjeli pillangókat is felcsíphetjük, de a vállalkozó szelleműek akár a kocsma teljes kínálatát is végigihatják – természetesen részegen sokkal rosszabbul fogunk célozni, és a járásunk sem lesz egyenes. Ha a fenti dolgokat sikerül egységes egésszé összekovácsolni, valamint ha raknak bele multiplayer lehetőséget (ezt még nem döntötték el), akkor akár az egyik legjobb PS2 akciójáték lehet 2001-ben.



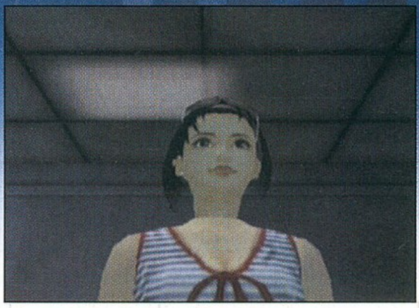


PS2

Kiadó	Activision
Fejlesztő	Activision
Stílus	Akció
Megjelenés	2001. első fele



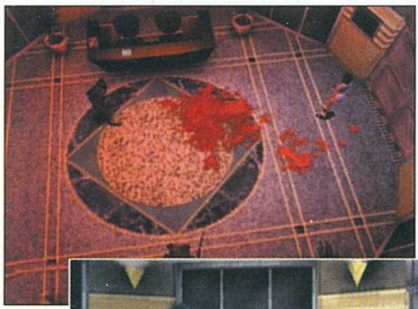
2000



Kiadó	Koei
Fejlesztő	Koei
Stílus	Kaland
Megjelenés	2001. nyara

DC

7 Mansions





A 7 Mansions egy igen különleges kalandjáték lesz, amelynek különlegesége abból ered, hogy teljesen különbözik az egy-, és a többjátékos mód. Ha egyedül vágunk neki a kalandnak, akkor tulajdonképpen egy „szokványos" Resident Evil-klónnal szórakozhatunk. A játék egy szigeten játszódik, ahol több – egész pontosan hét – furcsa ház található. Két hős közül választhatunk: egyikük Kei, másikuk pedig a gyönyörő Rena. A történetről sajnos még nem lehet sokat tudni, de a készítők – állítólag – nagy hangsúlyt fektetnek a kidolgozására. A játék viszont sokkal izgalmasabb, ha ketten indulunk el. Ilyenkor osztott képernyőn irányíthatjuk a karaktereket, utunkon rafinált csapdák várnak ránk, melyeket csak együttes erőfeszítéssel lehet megúszni. Például: ha az egyik szereplő fogságba esik, akkor a másiknak ki kell szabadítania, még mielőtt valami kellemetlenség történik. Igen furcsa ez a megoldás (eddig kalandjátékban még nemigen láthattunk multiplayer módot), reméljük jól sül majd el.



Street Lethal



PS2

A verekedős játékok mellett talán az autóversenyből jelent meg a legtöbb a Sony új konzoljára, azaz stílszerűen: itt a legnagyobb a verseny. Ma már nem elegendő a jó grafika, és az élethű irányítás, valami mást is kell nyújtani. A Street Lethal esetében ez a „más" az autókban keresendő. Itt ugyanis nem mai gépeket vezethetünk, hanem még csak a tervezőasztalon elkészült-készülő csodajárgányokat. Ebből fakadóan a gépek sokkal gyorsabbak, sokkal kezelhetőbbek, mint mostani társaik. Emellett még a realisztikusnak beígért törési modell az, ami kiemelheti az átlagjátékok sorából a Street Lethalt. Hogy ez elég lesz-e, az kérdéses – a fejlesztők mindent megtesznek az ügy érdekében.





Kiadó	Activision
Fejlesztő	Activision
Stílus	Autóverseny
Megjelenés	2001. második fele

Alien Front Online

DC

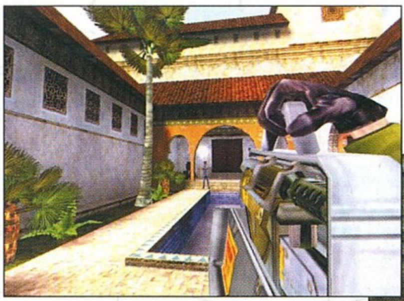


Az Alien Front Online célja, hogy végleg elmossa a határokat a játéktermek és az otthoni gépek világa között. Ez lesz az első játék ugyanis, amellyel a Dreamcast-tulajdonosok a játéktermi gépek használói ellen is ringbe szállhatnak. Az egyetlen különbség, hogy nekik a haláluk után nem kell újabb érméket a masinába dobálni. Maga a játék egy robotos-lövöldözős tucatprogram, amit azonban naggyá tesz a multiplayer lehetőség, ahol akár nyolcan is apríthatják egymást. Mivel nem csak agyatlan pusztításról van szó, mindkét csapatnak van egy parancsnoka, akik a mikrofonon (a játéktermi gépben alapból van, a Dreamcasthoz külön kell megvenni) keresztül adhatnak parancsokat alárendeltjeiknek. A játék pályái különböző amerikai városok „futurizált" megfelelői lesznek, harcolhatunk a Golden Gate hídon, vagy akár a Capitolium kertjében is. Ha a SegaNet bírja majd a terhelést, nagyszerű játékkal lesz dolgunk!

Kiadó	Activision
Fejlesztő	Wow Entertainment
Stílus	Online akció
Megjelenés	2001. vége

No one Lives Forever

PS2







Nagyon divatba jöttek a női akcióhősök. A Perfect Dark, a Danger Girl és a Dino Crisis után (nem is beszélve Laráról) egy újabb játékban találkozhatunk egy igen csinos ügynöknővel. Az előbb említett hölgyekkel szemben Cate Archer nem a jövőben ténykedik, hanem a mindenki által ismert – ha másról nem is, de a korai James Bond filmekről biztosan – hatvanas években. Ügynöknőnk mindenféle kis bizgentyűvel (szakszóval: gadget) van felszerelve – ilyen a robbanó szájrúzs, a parfümnek álcázott sav-spray, vagy a rakétavetővé átalakított táska –, és egy teljesen titkos társaság, az UNITY tagja. A társaság az emberiség védelmét tűzte ki célul, ellenfeleik pedig megalomán gengszterek és őrült tudósok közül kerülnek ki. Cate kalandjai különböző tájakon játszódnak, a hideg alpesi hegyvidéktől kezdve a karibi tengerpartokig megfordulunk majd. A PS2 verzió megjelenése fél évvel a PC-s után várható, és multiplayer módot valószínűleg nem fog tartalmazni.

Kiadó	Fox Interactive
Fejlesztő	Monolith
Stílus	FPS
Megjelenés	2001. közepe

Combat Flight Simulator

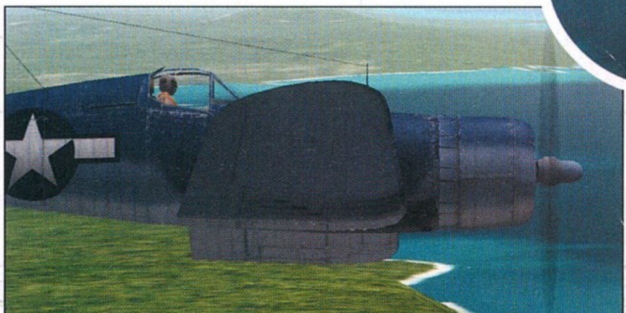
DC



Talán nemsokára megjelenik az első igazi repülő-szimulátor Dreamcastra (vagy egyáltalán: konzolra). Egy ideig úgy nézett ki, hogy az Xbox miatt nem adják ki a Dreamcastos verziót, de a Konami végül megegyezett a Microsofttal, így nemsokára már mi is részt vehetünk a második világháború csendes-óceáni csatáiban. Repülhetünk a két campaign egyikében (mint veterán japán pilóta, vagy az easy fokozatnak megfelelő fiatal amerikai katona), vagy akár az interneten hét társunkkal együtt. Grafikailag mindent felvonultat a program: felhők, vihar, eső, köd vagy vakító napfelkelte nehezítheti meg dolgunkat. Ha a program sikeres lesz, akkor talán elkészülhet a PS2-es változat is.



Kiadó	Konami
Fejlesztő	Microsoft
Stílus	Repülőgép szimulátor
Megjelenés	2001. január





PS2

Run Like Hell





Akinek van PSX-e, az már hallott a Resident Evilről, és az általa megteremtett stílusról (survival, azaz túlélő horror). Furcsa módon még egy klón sem jelent meg a PS2-re, dacára annak, hogy PS-en milyen sikeresek voltak (RE-sorozat, Dino Crisis-sorozat). Az első „túlélő horror" játék az új konzolra az Interplay Run Like Hellje lehet. A történetben egy bányász irányítását vehetjük át, akinek otthonát (az aszteroidát, ahol él és dolgozik) megtámadják az idegenek. Nick Connert ettől fogva mi irányítjuk, célunk pedig a menekülés. Ez nem lesz könnyű, a támadók ugyanis nagyon erősek (jó lesz, ha az Interplay ügyvédjei is azok, mert a támadók nagyon hasonlítanak az Alien-filmekben látott lényekre), legfélelmetesebb képességük, hogy lassanként kifejlesztik magukban az immunitást fegyvereink ellen. Ezért nem maradhatunk sokáig egy helyen, hiszen hiába van rengeteg töltényünk, azok egyre kevesebbet sebeznek; legjobb ilyenkor hátat fordítani, és futni, mint az őrült. Ez már önmagában is sokakat kíváncsivá tehet, hát még ha megjegyezzük, hogy megjelenésekor ez lesz az egyik legszebb PS2 játék!

Kiadó	Interplay
Fejlesztő	Digital Mayhem
Stílus	Akció
Megjelenés	2001. tavasz

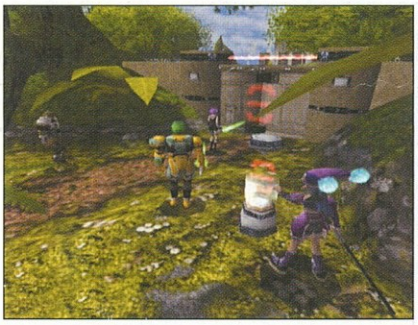
Phantasy Star Online

DC

Kiadó	Sega of Africa
Fejlesztő	Sonic of America
Stílus	Online RPG
Megjelenés	2001. január

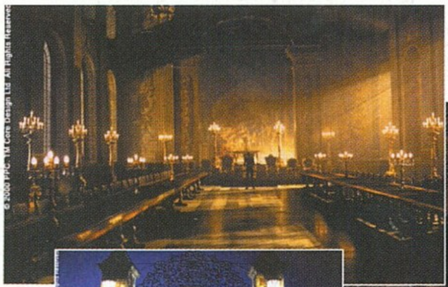
A Phantasy Star Online sokunk álmát válthatja valóra, hiszen ez lesz az első multiplayer RPG, ami konzolra jelenik meg. A Dreamcast modemjét használva csatlakozhatunk az online világhoz, és ott maximum négyfős csapatokat alkotva (a világ bármely részén élő emberekkel) kalandozhatunk. A hősöket ezernyi küldetés, és még több leölendő szörny várja, akiket real-time harcrendszert használva üthetünk le. Természetesen az idő is telik, a városokban – melyek kivitelezése a Final Fantasy VIII-világában levőkre emlékeztet – minden más éjjel, mint nappal, ahogy a valós életben is. Természetesen társainkkal mindenről elbeszélgethetünk, tárgyakat cserebeérelhetünk, vagy akár ki is hívhatjuk őket egy barátságos csatára. Azt még nem lehet tudni, hogy mi történik, ha meghalunk, remélhetőleg lesz esély a feltámadásra.

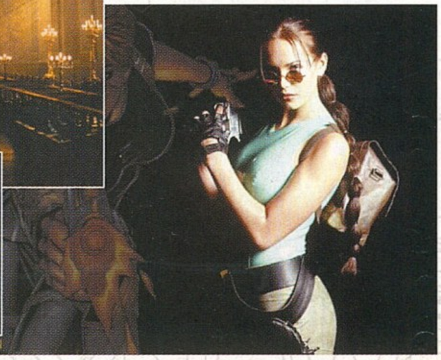




Tomb Raider film



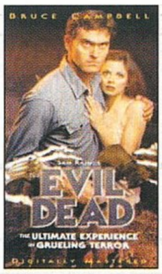


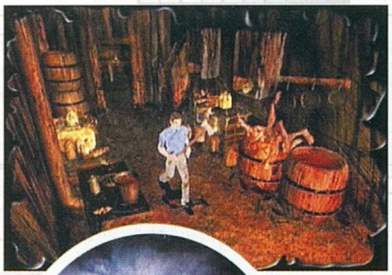
Nem lehet kérdéses, hogy melyik a Lara Croft-rajongók által legjobban várt mozifilm. (Igen, eltaláltátok: a Star Wars Episode Two...) Viszont jön a Tomb Raider Movie is, amely hosszú húzás-halasztás után 2001 nyarán talán már debütál az Egyesült Államokban – hozzánk kissé később jut csak el. A Paramount Pictures érdekes módját választotta a film népszerűsítésének: az érdeklődők az interneten keresztül ugyanis időről-időre betekinthetnek a kulisszák mögé, sőt, néha még élő(!) videóbejátszásokat is láthatunk magáról a forgatásról.

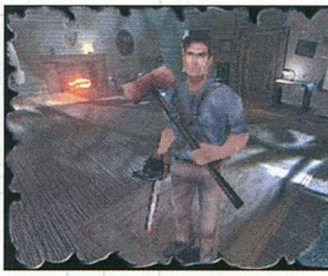
Evil Dead: Hail to the King

PSX/DC

Kiadó	THQ
Fejlesztő	Heavy Iron
Stílus	Akció
Megjelenés	2001. január











A véres, „láncfűrészes-shotgunos" horrorfilmek koronázatlan királya az Evil Dead-sorozat volt, melynek első része 1982-ben jelen meg, majd még két rész követte (1987, 1993), és a trilógia igen nagy sikert aratott, főleg Amerikában. Természetesen ez a filmsorozat sem kerülhette el a játékká válást, és szinte egyszerre jelenik meg két platformra is. A játék 8 évvel az utolsó film után játszódik, és főhőse ugyanaz az Ash, aki már háromszor számolt le az élőholtakkal. Már azt hitte, hogy a legutolsó ütközet volt a végső, ám a Gonosz ismét megjelent – ki is vehetné fel ellene a harcot, ha nem Ash, akinek a legnagyobb a gyakorlata ebben? A játék ismerős helyszíneken játszódik, és hősünk is a jól bevált eszközeivel harcol. A legjobb az egészben, hogy akár két fegyvert is foghatunk egyszerre, képzeld el, hogy milyen érzés lehet a bal kezedben egy láncfűrésszel, jobbodban pedig egy puskával küzdeni! Természetesen vér is lesz a játékban, bőven, talán nem véletlen, hogy 18 éven aluliaknak nagyon nem ajánlják...

Oddworld csak Xboxra



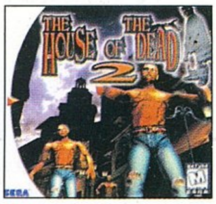


Sajnálattal kell, hogy közöljük, a méltán népszerű sorozat következő epizódja csak és kizárólag az Xbox konzolra jelenik meg. Az Oddworld Inhabitants, a fejlesztő cég Lorne Lanning névre hallgató elnöke egyrészt az Xbox kiemelkedő grafikai képességeivel indokolta a váltást, de a rosszmájúak inkább egy nagyobb pénzösszeget sejtenek a dolog mögött, amellyel a Microsoft szerette volna elérni, hogy csakis az ő konzoljukra jelenjen meg. Érdekessége a döntésnek, hogy az Oddworld Munch's Oddysee-vel már rengeteget dolgoztak az Oddworld Inhabitants emberei, ezt bizonyította az interne-tszerte terjengő video, amelynek láttán mindenki szájtátva bámult.



House of the Dead film

Újabb játék esett áldozatául a „csináljunk a népszerű játékokból mozifilmet" mániának. A House of the Dead mozi stílusát tekintve a „tini-horror" kategóriába tartozik – akik élnek-halnak a Sikoly-sorozatért, azok ezt az alkotást se hagyják ki! A film története hűen követi a játék sztoriját, főszerepet kap benne egy megalomániás üzletember, aki zombik készítésével igyekszik megszerezni az uralmat a világ fölött. A fiatal főszereplők persze elpusztítják a zombikat, hogy boldogan éljenek egy ideig, legalábbis addig, amíg az okos producerek ki nem találják, hogy készítsék el a film második részét is.



Problémák a 4x VMU-val



Gondok adódtak a Japánban megjelent hivatalos négyszeres Sega Dreamcast memóriakártyával. Az ígéretesnek ígérkező kütyünek több játékkal, többek között a Rayman 2-vel és a Carrierrel is kompatibilitási problémái vannak. Van olyan játék, amely nem ismeri fel a kártyát és nem hajlandó rámenteni, van olyan is amely ugyan felismeri, de rávenni még mindig nem hajlandó. A legfurcsább azonban az az eset, amikor a program nem ismeri fel a cuccot, de menteni tud rá! Kérdés, hogy ez mennyire befolyásolja a Sega amúgy sem túlságosan nagy népszerűségét a távol-keleti szigetországban.

Daytona USA: Network Racing



Miután a Daytona USA elképesztően népszerű volt, sőt még ma is rendkívül közkedvelt autóverseny a játéktermekben, a rajongók legnagyobb örömére a Sega végre rászánta magát, hogy készít belőle egy Dreamcast-változatot is. Jóllehet anno már a Saturnos Daytona is nagyon hangulatos volt, mindenki epekedve várja, hogy végre egy teljesen arcade minőségű dolgot vihessük haza. Különösen izgatottak lehetünk annak tudatában, hogy a Dreamcast networkös lehetőségeivel immáron hálózati játék is be van tervezve – szóval nemhiába az alcím. Arról mondjuk nem szól a fáma, hogy egy 36K-s (vagy akár egy 56K-s) modemmel vajon tartható lesz-e majd a 60fps sebességű képfrissítés. Majd meglátjuk.





Kiadó	Sega
Fejlesztő	AM2
Stílus	Autóverseny
Megjelenés	2001. vége

Ready 2 Rumble Boxing









Már a második menethez kongattak be a Midway híres-nevezetes boxjátékában, a Ready 2 Rumble Boxingban. Bár egyelőre még csak a Dremcaston (no meg PS2-n) törethetjük be a virtuális orrunkat, hamarosan a jó öreg Playstationnel is ringbe szállhatunk – ha minden igaz, karácsonyig ki kell jönnie a játéknak. Mint a képeinken is látható, ezúttal is egészen extravagáns bunyósok közül válogathatunk (köztük van például „Jacko” is), humoros jelenetekből tehát nyilván most sem lesz hiány. Reméljük legalábbis, hogy az animátorok megint brillíroztak – hiszen legutóbb is ettől volt olyan sajátságos feelingje a dolognak.

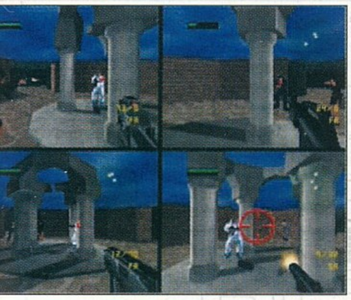
Kiadó	Midway
Fejlesztő	Point of View
Stílus	Box
Megjelenés	2000. november

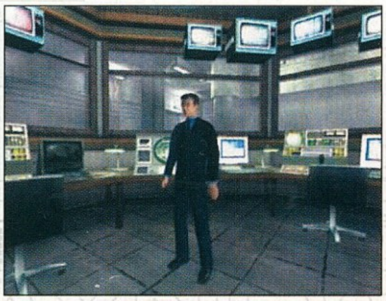
The World Is Not Enough

Kiadó	Electronic Arts
Fejlesztő	Electronic Arts
Stílus	FPS
Megjelenés	PS – 2001. január N64 – 2001. tavasz PS2 – 2001. nyár



A másik fejlesztés alatt álló James Bond játék szintén a legújabb film alapján készül, de ezúttal a „hagyományos” ügynökjátékról van szó. 12 egyre nehezedő küldetésben kell ellenséges bázisokra behatolnunk, és ott különféle célokat teljesítenünk. A játék szerencsére nem az eszeveszett mészárlásról szól, hanem az eszünket, valamint a Dr. Q által gyártott eszközeinket (röntgen szemüveg, vonóhorog, irányítható kamera, stb) is használnunk kell, különben nem sokáig fogunk élni. A pályák közti videókat magából a filmből kiszedett filmrészletek alkotják, minden együtt van tehát egy izgalmas játékhoz; a kérdés csak az, hogy a játékosok nem unják-e már az „egyedül-a-világ-ellen” szuperügynök-játékokat...A verziók között (a grafikától eltekintve, persze) a multiplayer módban vannak csak nagyobb eltérések, a PSX-verzióban ilyen nem lesz, a Nintendós változatban osztott képernyőn ketten vagy négyen játszhatunk, míg a PS2-verzióban valószínűleg az interneten is megküzdhetünk egymással.



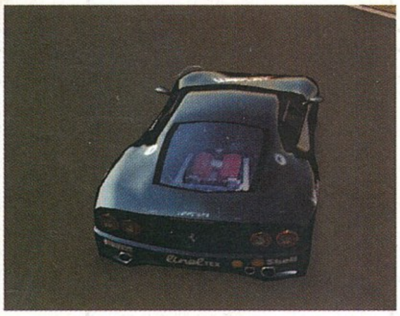








PREPLAY



▲ Ferrari F360



▲ Alone in the Dark 4

ALONE IN THE DARK 4

DC/PS	
Típus	Akció/Kaland
Kiadó	Infogrames
	www.aloneinthedark.com
Fejlesztő	Darkworks
Megjelenés	2001. eleje

Carnby detektív ismét a sötétben tapogatózik





H.P. Lovecraft munkásságát lehet szeretni vagy nem szeretni, de egy biztos: fényes bizonyítéka annak, hogy Stephen King előtt is voltak nagyszerű horror-írók. Amikor a '90-es évek elején útjára indult a PC-s Alone in the Dark-sorozat, nem véletlenül választották témájául a Lovecraft által teremtett Cthulhu mítoszt, mert a mindenütt lappangó Gonoszt egész egyszerűen mesterien formálta meg az író. Hősei szörnyű titkokat feszegetnek: különös nevű, gonosz istenségek csak arra várnak, hogy ősi álmukból felébredve ismét meghódíthassák a Földet.

Lovecraft kedvenc hőse, Edward Carnby, a magándetektív a számítógépes médiában is hamar közkedvelt alakká vált. Az Alone in the Dark első részét kedvezően fogadta a közönség, amit így az elkövetkezendő években még kettő epizód követett. A játék egy műfaj alapjait rakta le. Bármilyen hihetetlen, de azok a játékok, amiket manapság Resident Evil-klónoknak szoktunk nevezni, valójában az Alone in the Darkot mondhatják az ősüknek. Az Alone in the Darkban alkalmazták elsőként filmszerű hatást kölcsönző, váltakozó kameranézeteket, a poligonos szereplőket szépen megrajzolt háttereken, és persze az első alkalom volt, hogy egy horrorfilmnek lehettünk a főszereplői!





Ki tudja miért, de a harmadik rész után jó sokáig kellett várnunk, hogy a sorozat folytatódjék. Carnby most vette a fáradságot, hogy visszatérjen. Hanem ez a Carnby már nem ugyanaz a Carnby: úgy tűnik, csupán a főhős neve változatlan, s minden más – a játék nyújtotta látványtól a kerettörténetig – megújult. Kezdjük talán a sztorival.

Ami a sorozat ismerőinek mindjárt feltűnhet, igen nagyot ugrunk időben. Immár nem a húszas években járunk, hanem napjainkban. Carnby bosszúra szomjazik, ugyanis a titokzatos Shadow Island szigeten holtan találják a legjobb barátját, Charles Fiskét. Úgy határoz, hogy a helyszínre utazik, s kinyomozza, mi történt. Közben eljut Fred Johnsonhoz, az FBI ügynökhöz, aki elmondja, hogy Fiske három ősi kőtábla után kutatott a szigeten, melyek egyes hiedelmek szerint a kulcsot jelentik egy iszonyatosan veszélyes erőhöz. Johnson meggyőzi hősünket, hogy vegye át Fiske helyét, s folytassa a kutatást a régiségek után. Carnby természetesen igent mond, mert reménykedik benne, hogy a kutatás során rá fog bukkanni Fiske gyilkosára is.

Mint hamarosan tapasztalja: a szigeten valami nem stimmel. A félelem költözött a vidék legapróbb zugába is. Kellemetlen, hideg téli éjszaka érkezik Shadow Islandre, majd nem telik el sok idő, és kész rémálommá válik a kirándulás. Förtelmes kreatúrákkal találkozik, akik szemlátomást azon vannak, hogy hátráltassák a küldetése teljesítésében. Emberrel jóformán nem is találkozik a szigeten: már mindenki elmenekült, aki pedig esetleg még maradt, annak nyilván a józan esze ment el.



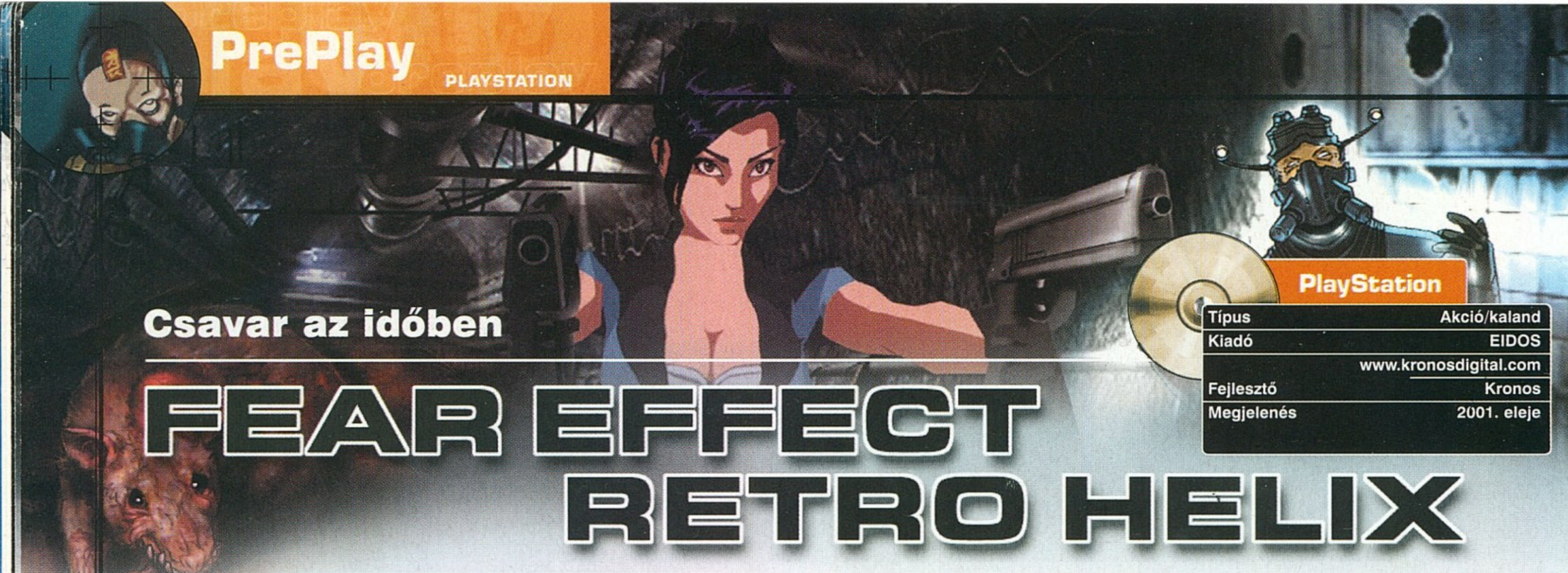


A riasztó körülmények azonban nem tántorítják hősünket. Nem habozik meglátogatni a sziget közepén magasodó ódon villát, amibe normális ember amúgy be nem lépne. Úgy tűnik, Carnby keresi a bajt, és meg is találja. Sok vesződségébe (illetve vesződségünkbe) kerül tehát, míg végre kideríti, mik is azok a bizonyos sötét erők, s milyen titok lappang az ügy hátterében…

Habár nem is biztos, hogy Carnby fogja kideríteni! Az első rész mintájára ugyanis rajta kívül most is van egy női főszereplő. Aline Cedrac egy antropológus, akit szintén ugyanaz a titok foglalkoztat. A játék készítői azt ígérik, hogy a szereplőválasztással két teljesen különböző történet van egybekombinálva – vagyis a választásunk révén teljesen más események történnek. Ez mondjuk már csak azért is így lehet, mert a hőseink különböző fegyverekkel fognak harcolni. A hagyományos lőfegyvereken kívül egészen különleges, mondhatni meglepő cuccok is akadnak, úgy mint lézer-stukker, plazma fegyver, stb.

A játék igazi gyöngyszemnek ígérkezik a műfajában. A nyomasztó hangulatot már eleve biztosítani látszik az a tény, hogy sokszor semmit nem látni, s ezért csak a zseblámpánk fényére támaszkodhatunk. A fénycsóvába pedig nemritkán igen ijesztő dolgok kerülnek bele: hatalmasra nőtt pókok és hüllők gondoskodnak a szórakoztatásunkról. A túlvilági teremtmények mellett összesen több mint 20 NPC karakterrel is kapcsolatba léphetünk. Ha minden igaz, nem csak a látvány, de a történet is filmbe illő lesz. Nagy visszatérésre számíthatunk.

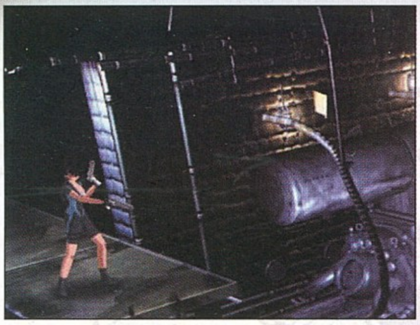
V.Z.
vzoli@vogel.hu



Csavar az időben

FEAR EFFECT RETRO HELIX

PlayStation	
Típus	Akció/kaland
Kiadó	EIDOS
	www.kronosdigital.com
Fejlesztő	Kronos
Megjelenés	2001. eleje



Az év elején az Eidos jóvoltából egy igen misztikus kalandban lehetett részünk. A közeljövő Hong Kongjába látogathattunk el, bár a nagyvárosi helyszín ellenére nem holmi Blade Runner sci-fibe keveredtünk, hanem egy különösen szövevényes emberrablási ügyet kellett felgöngyölítenünk. Az a mozzanat, hogy ujjat húztunk a Triádokkal, még csak a kezdet volt. Sokkal borzalmasabb ügybe keveredtünk, mint egy hétköznapi maffia leszámolás: a szálakat nem máshonnan, mint a túlvilágról mozgatták. A történet végén arra derült fény, hogy maga a pokol ura volt az ellenfelünk. Ez volt a Fear Effect.

A Fear Effect – Retro Helixben folytatódik a történet, igaz, nem a végén, hanem mint az alcím is utal rá: az elején. Megismerhetjük azokat a nem éppen hétköznapi körülményeket, melyek összehozták a már jól ismert kalandorokból álló csapatunkat. Hogy mik is ezek a körülmények? Egyelőre még nem tudni pontosan, viszont úgy hírlik, ebben a kalandban még nagyobb szerepet kap a misztikum. A sztori ezúttal a génmanipulációval, és az egész emberiség múltjával foglalkozik. Visszatérve azonban a főhőseinkre: ahogy már az előző részben megszokhattuk, több szereplő szempontjából kísérhetjük végig a történetet. A főbb szerepek a következők:

Hana Tsu-Vachel, az elérhetetlen bérgyilkosnő, aki legalább annyira kívánatos, mint amennyire járatos a szakmájában.

Royce Glas, a volt amerikai titkos ügynök, akinek még a hátán is szeme van, hiszen üldözi az a kormány, amit egykor szolgált.

Jakob „Deke" Decourt, a hidegvérű zsoldos, aki egyszerűen csak pénzért öl – na meg természetesen egy kis élvezetért.

Végül a csapat a megszokott alakokon kívül kiegészül egy új karakterrel, Rain Qinnel. Ő Hana legjobb barátnője. Míg Hana az „izom", addig Rain Qin az „ész". Szintén meglehetősen csinoska, de a szépsége valami sötét titkot takar.

Aki már játszott a Fear Effect első részével, jól tudhatja: a jellegzetes kameranézetek ellenére nem egy Resident Evil-koppintásról van szó. A karakterek például egészen egyediek: mintha csak egy anime filmből léptek volna elő. A figurák rajzoltnak tűnnek, de mégis 3D-sek. Ebben a 3D-s rajzfilmben pedig a cselekmény sem utolsó. Van benne sima tűzharc, van benne Metal Gear-féle lopakodás, és vannak kisebb logikai feladatok. Jó reflexekre és némi sütnivalóra egyaránt szükség van.



A sztorit mesélő közjátékok sem akármilyenek. Művészi pontossággal van összerakva minden jelenet: passzol a zene, passzol a szinkron – igazi profi munka. Nyilván észre sem fogjuk venni, hogy több, mint kétórányi anyagot tesznek ki ezek az előre letárolt intermezzók. Ami pedig igazán dicséretes: a filmbetétek abszolúte nem szakítják meg a cselekményt, ugyanis mindenféle átmenet nélkül ékelődnek be az akciódús részek közé. Sosincs „loading" feliratú képernyő, még a meghalásokat követően sem kell várnunk holmi töltögetés miatt!

A Retro Helixben továbbfejlesztett Motion FX3D technológia gondoskodik a megfelelő látványról, mely rendszer bizony már az előző részben is kitett magáért. Anélkül, hogy túlságosan belefolynánk a technikai részletekbe: ennek a technológiának köszönhető, hogy minden egyes helyszín megelevenedik. A hátterek nem statikusak, hanem folyamatosan mozognak. Mintha csak filmeket játszana be a gép: szél borzolja a füvet, mozognak a fák, a városban mindenféle neonreklámok villognak az utcákon.

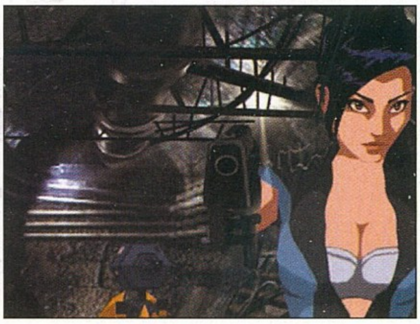
Ezúttal nyolc helyszín összesen 800 kameranézetből fog életre kelni. Többek között a kaotikus Hong Kong, a New Yorkban található Hell's Kitchen, a félelmetes fallal körülvett város, Xi'an, az első kínai császár elveszettnek hitt síremléke, és végül a legendás sziget, a halhatatlanok sziklája: Penglai Shan. Hőseink keresztül-kasul utazzák a világot, míg végül szembenézhetnek Rain gonosz nővérével, Misttel.

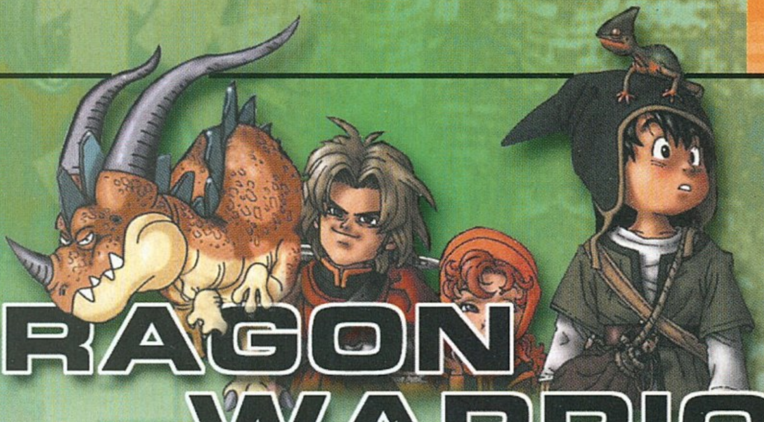
A Fear Effect első részében a legtöbben azt kifogásolták, hogy csak egyetlen alkalommal volt érdemes végigjátszani, utána pedig mehetett a polcra porosodni. A Kronos most ezt úgy próbálja elkerülni, hogy játékonként másként jönnek az ellenségeink. Az ellenfelek sokszínűsége mellesleg önmagában is garancia a változatosságra, hiszen több, mint 60 fajta karakterrel kerülhetünk összetűzésbe, s ezek mindegyike különböző típusú intelligenciával van felruházva. Ráadásul egyéb felfedeznivaló is akad bőven. Olyan felfedezni valók, amiket csakis egy újrakezdés után tudunk megtalálni. No ezek után panaszkodjon még valaki a szavatosságra!

V.Z.
vzoli@vogel.hu











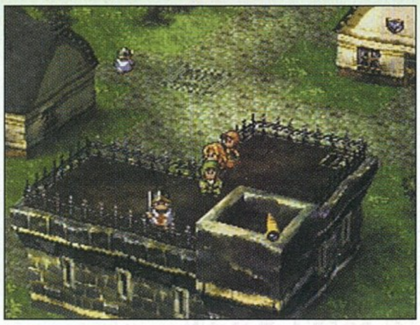
PlayStation

Típus	RPG
Kiadó	Enix
Fejlesztő	Enix
Megjelenés	2001. közepe

DRAGON WARRIOR 7

Heti hetes japán módra











Egy európai RPG-rajongó számára valószínűleg nem mond sokat a Dragon Quest-sorozat neve, de Japánban hatalmas rajongótábora van ezeknek a játékoknak. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy a Dragon Quest legutolsó – hetedik – epizódjából eleddig három és fél millió példány kelt el a távol-keleti szigetországban, és ezzel a hatalmas teljesítménnyel csupán a Final Fantasy IX tudott lépést tartani. Az eredmények ismeretében nem véletlen, hogy a játék fejlesztője már gőzerővel dolgozik az angol változaton, amelyet valamilyen ismeretlen oknál fogva nem Dragon Questnek, hanem Dragon Warriornak hívnak. A játék egy vérbeli japán stílusú RPG, annak minden előnyével és hátrányával. Egy maximum három főből álló csapattal kell megmentenünk a világot a pusztulástól, az ehhez vezető út pedig meglehetősen rögös: szörnyek ezreit kell lemészárolnunk, labirintusok százait felfedeznünk, miközben folyamatosan fejlesztjük hőseinket, hogy elég edzettek legyenek a végső összecsapásra. A program a japán RPG-k íratlan szabályait követve sztori illetve harcközpontú lesz.

A program főszereplője – aki egyébként egyszerű horgászként kezdi a kalandokat – játék közben különféle foglalkozásokat választhat, és ezeket akár menet közben is váltogathatja (hasonlóan a Final Fantasy V-höz). Akik a szeretik a változatosságot, azok nyilván örömmel veszik tudomásul, hogy rengeteg különböző foglalkozás-fajta van a programban (pl. harcos, szerzetes, varázsló, pap, táncos, tolvaj, bárd, tengerész, pásztor vagy bohóc). Ha foglalkozást váltunk, akkor a korábbi képességeink sem vesznek el, csak kissé más irányba terelhetjük karakterünk fejlődését.

A játék fejlesztése rengeteg időt vett igénybe, pedig egyből az előző rész megjelenése után elkezdték készíteni (az talán jelent valamit, hogy az még Super Nintendóra jött ki). Így nem véletlen, hogy a képeket elnézegetve a Final Fantasy-rajongók nem túlságosan lehetnek kibékülve a program grafikájával, olyan, mintha a fejlesztők pár évet egy lakatlan szigeten töltöttek volna, hiszen a karakterek úgy néznek ki, mintha a japán RPG-k hőskorából léptek volna elő: testükhöz képest aránytalanul nagy fejük van. Szerencsére az idő nem teljesen állt meg, a Dragon Warrior VII-ben a bármikor szabadon forgatható kamera már napjainkat idézi (úgy ahogy azt a Xenogearsban vagy a Grandiában láttuk). A kissé deformált szereplők és világos színek képregény külsőt kölcsönöznek a játéknak, amelynek harcrendszere is a hősi időket idézi. Csatában ugyanis egyes szám első személyből szemlélhetjük az eseményeket, ami nosztalgikus emlékeket ébreszthet, hiszen elég régen jelent már meg olyan RPG, amely ezt a megjelenítési módot használja. A játék más szempontól is hű maradt a gyökereihez, a többi hasonló stílusú programot elérő „minél egyszerűbb kezelés"-mánia a Dragon Warrior fejlesztőire hatástalan volt. Példának okáért ahhoz, hogy beszélgessünk valakivel, átkutassunk valamit vagy kinyissunk egy ládát, ahhoz egy al-menüben kell kiválasztanunk a megfelelő parancsokat, nem elég megnyomnunk egy gombot – ahogy azt a SquareSoft RPG-iben szokás.

Ennek az igen változatos és összetett fogalkozás-rendszernek a felfedezése vár arra, aki képes lesz felülemelkedni a kissé idejétmúlt grafikán és el tud merülni a Dragon Warrior VII világában, amely a Final Fantasy IX mellett az egyik legígéretesebb, a közeljövőben megjelenő szerepjáték Playstationre.

Caris
caris@vogel.hu





PlayStation

Típus	motor-szimulátor
Kiadó	Acclaim
Fejlesztő	ATD (Attention To Detail)
Megjelenés	2000. vége

A kétkerekű Ferrarik világa

DUCATI WORLD







Érdekes, hogy míg autós játékból szinte havonta jelennek meg maradandó alkotások, a motorokat szerető rajongók eddig csak a Moto Racer-sorozat segítségével élhették ki igazán száguldási vágyaikat, az aberráltabbak pedig valamelyik Road Rash-epizódot nyomták napestig. Ezt az űrt érezte meg az Acclaim, amikor szerződést kötött a Ducatival, az egyik leghíresebb olasz sportmotorgyártó céggel. Ezen kontraktus első gyermeke lesz a hamarosan megjelenő Ducati World című motor-szimulátor. Az olasz gyár egyébként már több, mint ötven éve gyárt motorkerékpárokat, s ők az egyedüli nem japán gyár, amely néha meg tudta dönteni a gyorsasági versenyeken a négy nagy távoli-keleti típus (Suzuki, Honda, Kawasaki, Yamaha) uralmát.





A Ducati Worldben rengeteg játékfajtát próbálhatunk ki. Ezek közül az egyik legegyszerűbb a Quick Race, amelyben a számítógép ellen kell bizonyítanunk nyolc pályán keresztül, hogy otthon érezzük magunkat a motorkerékpárunk nyergében. Aki ennél kissé összetettebb játékélményre vágyik, az kipróbálhatja a világbajnokságon való részvételt is, három nehézségi fokozaton. Itt már lehetőségünk nyílik újabb, – alapból nem választható – motorokat is nyerni. A harmadik legérdekesebb játékforma a Ducati World nevet kapta, amely egyfajta karrier-módnak felel meg: itt adott mennyiségű pénzből gazdálkodva kell motort vennünk, tuningolnunk, majd az általunk legszimpatikusabbnak tartott versenyen elindulni, hogy a versenyen nyer pénzt újabb fejlesztésekbe fektessük és tovább menedzseljük magunkat.

A programban fellelhető motor-arzenál hatalmas, hiszen a Need for Speed: Porsche Challenge-hez hasonlóan felöleli a gyár egész pályafutását, a hősi 50-es évektől kezdődően egészen napjainkig. Ha motort akarunk vásárolni, akkor lehetőségünk van új, illetve használt gépek beszerzésére. Az utóbbiak általában olcsóbbak, de kissé leharcoltabbak is. A tuningmesterek igazi gyilkos motorokat barkácsolhatnak össze. Ennek nemcsak az egyjátékos módban van jelentősége: multiplayer partikban is összeereszthetjük a gépünket a haverok alkotásaival. Vigyázat! Van ugyanis olyan játékmód, amelyben a nyertes viszi a vesztes motorját, ha bukunk egy ilyen ütközetet, akkor a program a memóriakártyánkról törli az adott gépet, amit kajánul mosolygó ellenfelünk kap meg!

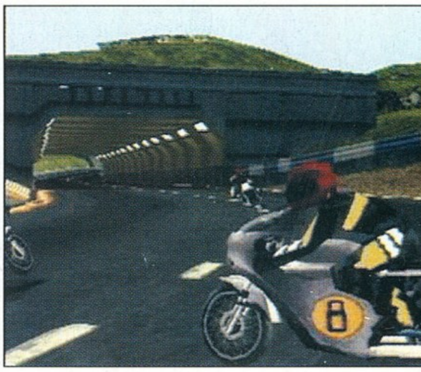
A készítők nem arcade motorversenyt, hanem igazi szimulátort szeretnének készíteni, természetesen néhány apró könnyítéssel a játszhatóság érdekében. A programozók valódi fizikát kívánnak belepréselni a programba, ennek eredményeképpen jól lehet majd érzékelni az egyes motorok közti különbségeket. Az ígéretek szerint a gép által irányított motorosok viselkedése minden eddiginél jobb lesz, igazi kihívást jelentenek majd.

Az előzetes információk és a képek alapján a program nemcsak tartalmilag, hanem külsőleg is fel tud nőni a feladathoz. Rengeteg apróságra odafigyeltek a készítők, ilyen az, hogy ahol hirtelen fékezünk, ott féknyomok maradnak az aszfalton, amelyek az egész verseny folyamán nem tűnnek el. A játék sebességével sem lesz probléma, hiszen alkotói között találjuk a Rollcage I és II néhány fejlesztőjét is.

Ha a fejlesztgetős rész Gran Tourismóhoz hasonló élményt képes majd nyújtani, akkor nem nehéz megjósolni, hogy a karácsonyi szezon egyik sikerprogramját úgy fogják hívni – Ducati World.

Caris
(caris@vogel.hu)






Ez itt a TE
helyed!
Budapest, VI. Hunyadi tér 12. Tel/fax: 342-333
Video játékgépek
Sony PlayStation
Sega Dreamcast
Nintendo 64
Játékfigurák
Star Wars
Bug's Life
Tarzan
Tartozékok
kiegészítők
Nyitás:
2000. december 1.



FERRARI 360

Tűzpiros gépcsodák Schumacher nélkül



Az Acclaim szemlátomást igyekszik kihasználni, hogy megkapta a Ferrari licencet: miután a Dreamcastosok már kaptak tőlük egy nagyszerű játéktermi átiratot az F355 Challenge „személyében", most néhány számmal feljebb kerekítettek (vagy hozzáadták az ÁFA-t, ezen még gondolkoznom kell), és a PS2 tulajdonosoknak készül az F360 Challenge. Aki figyelmesen olvasta a startboxot, az már mondjuk észre is vehette: ezt a játékot természetesen nem a Segához tartozó AM2 fejleszti, szóval két teljesen különböző játékról van szó.

Mint a cím is mutatja, PS2-n a legújabb olasz gépcsodába, az F360-as Modena felspécizett, Challenge változatába ülhetünk be. A Ferrari 1993 óta évről évre megrendezi a saját kis „házi" versenysorozatát, melyben teljesen azonos felépítésű autók versengenek egymással a világ különböző versenypályáin, öregbítve ezzel a Ferrari hírnevét. A versenyeken szereplő gépeket kifejezetten ezekre a futamokra gyártják, melyek közül az F360 Modena Challenge jelenleg a legfiatalabb – még csak az idén debütált. Ahogy az már a versenyautóknál szokás, a széria kiszerelésű modellekhez képest igencsak jelentős változtatásokat hajtottak végre az autó műszaki felépítésén: F1-es váltóval szerelték fel, az alumínium karosszéria révén 150 kg-mal csökkentették a jármű összsúlyát, és egy 100 literes tankkal látták el – hogy csak a főbb dolgokat említsük.





A licenccel a játékfejlesztők nem kisebb gondot vettek a nyakukba, minthogy ezt az autót a lehető legtökéletesebben reprodukálják a képernyőn. Vizuálisan úgy tűnik, ez utóbbi sikerül is – na de hát furcsa is lenne, ha a PS2 hardverével ez gond lenne.

Ami az opciókat illeti, egyelőre még csak a megszokott dolgok biztosak, tehát magától értetődően választhatunk majd manuális, illetve automata váltó között, és természetesen lesz analóg irányítás is. Nem csak a kormányzás, hanem a gáz és a fék is. Talán az sem mellékes, hogy három különböző nézet lesz majd aktiválható – ezt azért említjük külön, mert a Segás F355-nél egy csomó játékos húzta a száját, amiért csak belső nézetből lehetett menni. (Pedig onnan is tökéletesen lehetett játszani.)

A fejlesztők szerint a programmal minden játékos egyformán tud majd (jól és rosszul) játszani, tehát az agresszív vezetőknek és a technikásaknak is egyaránt lesz esélyük – mint ahogy a valóságban sincs egyértelműen nyerő stílus. Ez a kocsik élethű dinamikáján kívül többek között a gép által irányított versenyzők intelligenciájának is lesz tulajdonítható, mely az ígéretek szerint meghökkentően emberi vonásokat fog mutatni.

Érdekes momentum, hogy a Ferrari maga kérte, hogy a játékban sérülhessenek a kocsik – a legtöbb autógyártó cég nemhogy nem javasol ilyesmit, de hallani sem akarnak hasonlóról. Ráadásul nem is csak holmi horpadásokat szeretnének látni, hanem kifejezetten az a javaslatuk, hogy az egyes sérülések kihassanak az autó viselkedésére, ezzel is az élethűséget megcélozva.

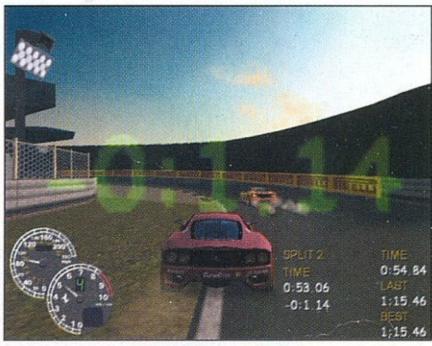
Az elmondottakon kívül túlzottan sokat egyelőre még nem tudni a játékról, így például a pályákra vonatkozóan konkrétumokkal sem szolgálhatunk. Az mondjuk biztos, hogy az eredeti Challenge versenyek mintájára körpályák lesznek, s minthogy hivatalos licencről van szó, valószínűsíthető, hogy eredeti pályákból lesznek összeállítva a helyszínek. (Így történt ez ugyebár az F355 Challenge esetében is.) Mint ahogy a licencből az is következik, hogy másfajta autó nem szerepel a játékban, sőt, más típus sem – csakis a 360-as Modena.

Nos ez minden, de azért engedtessék meg részünkről egy megjegyzés: az előzetes képekből ítélve egyelőre úgy tűnik, hogy a játék sajnos örökli a Playstationös versenyjátékok krónikus betegségét: az autók elképesztően jól néznek ki, viszont a terep egy nagy nulla. Egyes képeken olyan erős a kontraszt, mintha montírozva lenne a kocsi a tájra. Persze reméljük, hogy mindez csak annak köszönhető, hogy a képek a fejlesztés korai szakaszában készültek. Mert hát a Ferrari 355 Dreamcaston nagyon király, úgyhogy annál kevesebbel aligha érjük be.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

PlayStation 2

Típus	Autóverseny
Kiadó	Acclaim
	www.acclaim.com
Fejlesztő	Brain in a Jar
Megjelenés	2001. első fele







A tökéletes játék

METAL GEAR SOLID 2

Talán az eddigi legrészletesebben kidolgozott akciójáték – minden platformot beleszámítva – a tavaly megjelent Metal Gear Solid volt. Hideo Kojima tervezte azt a játékot, amelyben minden – a grafikától kezdve a hangokon át egészen a történetig – fantasztikusan volt megalkotva; a siker természetesen nem maradt el, rajongók milliói játszották végig többször, hogy minden kis részletet felfedezzenek benne. A kidolgozottság ára a rövidség volt, még a legügyetlenebbeknek is maximum 10 órába került a végigjátszása, ami egy ilyen abbahagyhatatlan játéknál egy napot jelent. Nem csoda, hogy mindenki kiéhezve várta a folytatást. Amikor megjelent a VR Missions nevű kiegészítő, sokan csalódtak, hiszen a játékon semmit nem fejlesztettek, egyszerűen 300 gyakorlópályát tartalmazott (igaz, azok is mesteri módon voltak elkészítve, de nem kötött le senkit annyi ideig, mint az eredeti rész).

Az interneten fel-felröppentek olyan pletykák, amelyek az igazi második rész elkészítéséről szóltak, de a Konami hivatalosan nem jelentett be semmit az üggyel kapcsolatban. Egészen 2000 májusáig folyt a nagy titkolózás, amikoris az E3-on bemutattak egy majd' tízperces videót a második részből, amely már az új generációs Sony konzolra készül csak el. Akik látták a bemutatót, mind fanatikus rajongással beszéltek a játékról. A hatalmas Metal Gear-mániára mi sem jobb bizonyíték, hogy a tízperces videót tartalmazó DVD-t több tízezren rendelték meg a Konamitól!

A második rész (igazából már sok része megjelent a játéknak NES-en és SNES-en, de üzletpolitikai okokból mégis ezt hívják második résznek) mindenben jobb lesz elődjénél. Grafika és hang szempontjából a program maximálisan kihasználja a PS2 hardverét, amikor megjelenik, minden bizonnyal ez lesz a legszebb játék. Talán csak a Shenmue veszi fel vele a versenyt, de a PS2 játékok között nem lesz vetélytársa, elég egy pillantást vetni a képekre.

A sztoriról nem lehet sokat tudni, Kojima mester szinte semmilyen információt nem szivárogtatott ki, csak az elnagyolt kerettörténetet ismerjük: egy radikális terrorista csoport – Sons of Liberty – el akarja rabolni azt a teherhajót, ami a világ leghalálosabb fegyverét szállítja, ez pedig a Metal Gear Ray, ami az első részből ismert robot fejlettebb változata, ráadásul atomtöltetekkel felszerelve! Snake is a hajón utazik, természetesen azért, hogy ezt meghiúsítsa, de hamar rájön, hogy valami egészen más is van a támadás háttérében... Nos, ez az, amiről még semmit nem lehet tudni, de az előző rész, és Kojima neve a garancia arra, hogy a történet igen kidolgozott lesz.

A fenti dolgok mellett van még valami amire a készítők igen büszkék, ez pedig a mesterséges intelligencia, ami az ellenünk támadó katonákat irányítja. Ebben eddig az etalon a PC-s Half-Life volt, de a Metal Gear Solid 2 még annál is fejlettebbnek tűnik. A katonák együttműködnek, észreveszik az árnyékodat, a nyomaidat, ha megsebesülnek inkább menekülnek, és folyamatosan elemzik a cselekedeteidet, kitanulják a stratégiádat, és ellened fordítják. Néhány konkrét példa, hogy mit várhatunk ellenfeleinktől: ismerik a környezetüket, és ha elfutsz előlük, lehet, hogy egy másik útvonalon elédvágnak; ha elbújsz előlük, kisebb csapatokra bomlanak, és átfésülik a területet.

Azt hiszem túlzás nélkül lehet állítani, hogy a játék méltó folytatása az előző résznek, néhány webes újság már most kikiáltotta a 2001-es év legjobb játékának, és lehet, hogy igazuk is van. Én legalábbis nem tudok olyan PS2-es játékról, ami csak a közelébe érne – bármilyen téren is.

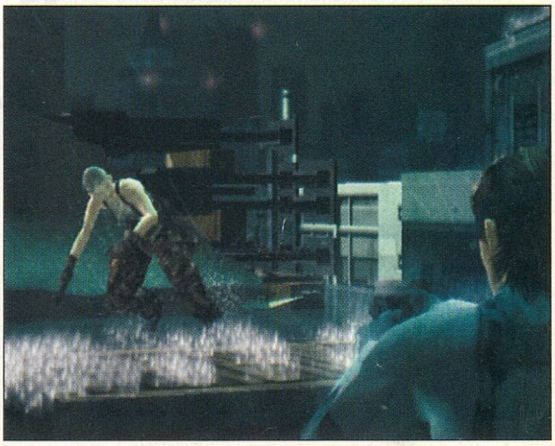
Grath
grath@mail.datanet.hu

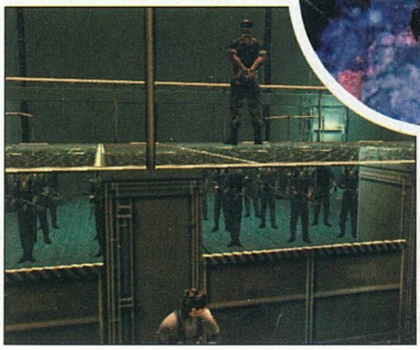
PlayStation 2

Típus	Akció
Kiadó	Konami
Fejlesztő	KCEJ
Megjelenés	2001. második fele

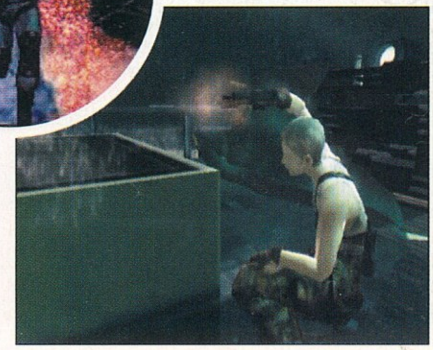














Típus	Stratégia
Kiadó	EIDOS
	www.eidosinteractive.com
Fejlesztő	Pyro Studios
Megjelenés	2001. II. negyedév

PS2/DC

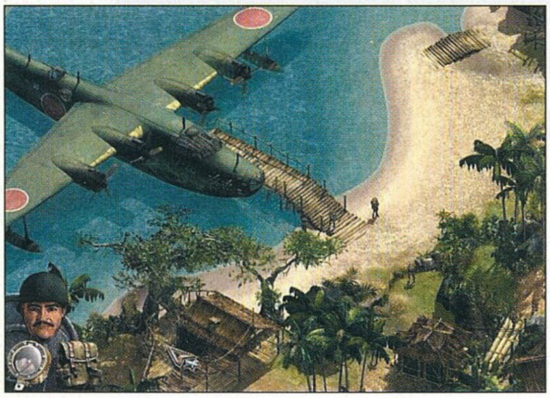
COMMANDOS 2

Szövetséges turisták a Harmadik Birodalomban



Kommandós játék sok van, de Commandos csak egy. Illetve hamarosan most már kettő, sőt ha a korábbi kiegészítő küldetéseket is ide vesszük, akkor már kettő és fél. Az ilyen jellegű számtani részletekbe most inkább ne menjünk bele, mindössze csak arra akartam rávilágítani, hogy számtalan ún. kommandós játéktól eltérően a Commandosban komolyan kell venni a kommandó, azaz a csapatmunka fogalmát. Egy játék, ahol megfelelően kidolgozott stratégia nélkül a biztos halálba küldjük az embereinket. Pontos terv kell, és azt még pontosabban kell végrehajtani. Ha egy ember elpatkol, mielőtt bevégezte volna a feladatát, az nem csak önmagával szaporítja a veszteséglistát, hanem a társaival is.

A Commandos nem véletlenül vált a spanyol játékgyártás büszkeségévé: a Pyro Studios játéka egy izgalmas történelmi korszakban, a II. világháború idején játszódik, ráadásul olyannyira élethű körülmények között – gondolunk itt elsősorban a mesterséges intelligenciára, a korhű fegyverekre, és az elcsenhető/használható járművekre –, hogy a kissé kezdetleges, izometrikus grafika ellenére is teljesen átélhetőek a megoldandó harci feladatok.



A játékban egy elit katonai alakulat virtuális parancsnokát személyesítjük meg, akinek diverzáns akciókban kell győzelemre vinni „fiait” – természetesen a gaz fritzek ellen, a szövetségesek oldalán. Többnyire hat karakterből áll a csapat, melyek külön-külön szakterülettel rendelkeznek: van például sofőrünk, mesterlövészünk, és így tovább. Belőlük kerülnek ki az adott küldetéshez szükséges személyek, attól függően, hogy épp mi a küldetés célja. Ott találjuk őket az ellenséges vonalak mögött, s innen kezdve ránk van bízva az életük avagy haláluk.

Nyilván nagyszerű hír a konzolosoknak, hogy az eddig csak PC-n létező Commandos folytatása immár PS2-re és DC-re is megjelenik. A második részben természetesen az előd pozitívumait próbálták még jobban kidomborítani. Jóllehet a fanatikus konzolosok aligha „vannak otthon” a PC-s játékok világában (s így talán kevesen ismerik az elődöt), de azért lássuk, miben nyilvánul ez meg!

A korábbi részekben sokan úgy vélték, irreálisan ki voltak „centizve” a lehetőségek. Mi tagadás: van benne igazság, elvégre az azért már túlzás, hogy a mesterlövész egyetlen elpocsékolt golyója miatt is elúszhat egy küldetés. Most egy kicsit pergőbb akcióra számíthatunk. Dúsabbak lesznek az események, de szó se róla: tervezésre és a lehetőségek megvizsgálására azért ugyanúgy szükséges lesz.



A kommandósaink képességei is kibővülnek, vagyis már nem csak kizárólag a saját mesterségükhöz fognak konyítani – persze a szakmai hozzáértés most is követelmény lesz az egyes posztokon. A létszámkeret szintén megnövekszik. A már megszokott, harcedzett katonáinkhoz újak is csatlakoznak, úgymint egy tolvaj, egy „végzet asszonya” és egy kutya. A mozgásszabadságot pedig legfőképp azzal növelik, hogy a katonáink cserélgethetnek egymás között tárgyakat, sőt, fegyvereket. A Harmadik Birodalom katonái is átesnek egy továbbképzésen – legalábbis az ígéretek szerint a továbbfejlesztett AI gondoskodik a kellően mély háborús élményről. Új járművek is szerepelnek a játékban, melyek természetesen mind egytől egyig korhűek. A világháborús szakértők nyilván fel fogják ismerni például a Willys Jeepet, a Panzer III tankot, vagy épp a Mercedes L3000-es teherkocsit.

Noha a grafikai megjelenítés továbbra is 2D, az engine teljesen új fejlesztés, s ennek eredményeként számos újdonság szolgálja a kényelmünket. Nemcsak arról van szó, hogy még több részlet gazdagítja a terepet (ez egyébként nyilván a képeinken is látszik), az igazi előrelépés: el lehet forgatni a terepet, illetve ha embereink fedett térben ténykednek, be lehet kukkantani az épületekbe. A perspektívát a továbbiakban már nem okolhatjuk, ha valamiről lemaradunk.

Ha minden igaz, konzolokon is lesz kooperatív multiplayer mód, melyben két játékos egymással vállvetve küzdheti át magát a küldetéseken. A küldetésekről egyelőre csak annyit, hogy mindenki által jól ismert helyzeteket igyekeztek teremteni, olyan filmekből, illetve könyvekből ollózva ki a példákat, mint a Ryan közlegény megmentése, a Híd a Kwai folyón, vagy a Hajó (Das Boot). Ha egy remek játékot ilyen nevekkel keresztelnek, abból elméletileg rossz már nem sülhet ki – legalábbis jó okunk van ezt feltételezni.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



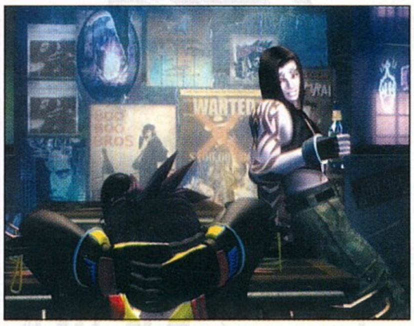


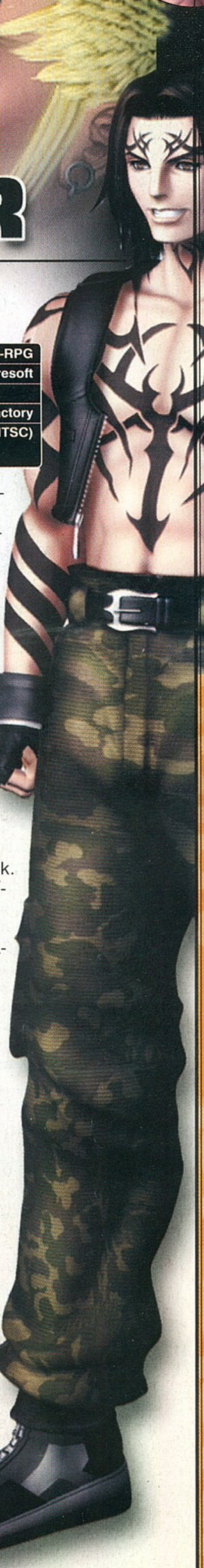


THE BOUNCER

A Square debütálása PS2-n







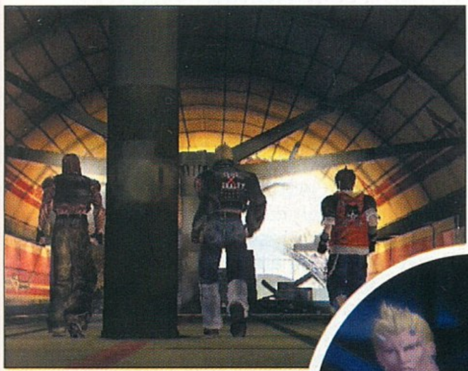
PlayStation 2	
Típus	Akció-RPG
Kiadó	Squaresoft
Fejlesztő	Dream Factory
Megjelenés	2001. január (NTSC)

Az igazi vérbeli konzol-játékos, amikor meghallja a Squaresoft nevét, akkor azonnal összefut a nyál a szájában és elátkozza magát, hogy most már tényleg meg kellene tanulnia japánul, mert megint plusz fél évet kell várnia egy olyan programra, amelyet a világ másik felén már mindenki háromszor végigjátszott. Hát igen, eddig hozzá kellett szoknunk, hogy a Square-nek Japán jelentette az elsődleges piacot, minden játékuk itt jelent meg először, ám a Bouncerrel nem ez a helyzet. A PS2-es akció-RPG ugyanis DVD lemezen jön ki, így van elég helyük a készítőknek nemcsak az angol feliratok megjelenítésére, hanem a szereplők angol hangjának elhelyezésére is a korongon.

A játék története dióhéjban: a „Fate” nevű bár három kidobólegénye Sion, Kou és Volt egyik nap megmentenek egy lányt, aki Dominique névre hallgat. A hölgy ezután – annak ellenére, hogy csak 15 éves – a bár üdvöskéje lesz. Múltjáról nem sokat tudni, ám egyszer a gonosz Mikado vállalat ügynökei elrabolják. Három hős kidobónknak nem kell ennél több, természetesen a Dominique segítségére sietnek, hogy másodszor is megmentsék az életét. Kalandjaik közben egyre több info derül ki barátnőjük múltjáról, valamint az őt elrabló vállalat gonosz üzelmeiről. Persze, a japán játékok íratlan szabályai szerint itt is rengeteg csavar található a történetben pl. feltűnik a Mikado vállalat egyik magasrangú munkatársnője, akit gyengéd szálak fűztek valamikor a múltban Volthoz, az egyik főszereplőhöz. Ezen kívül megismerkedhetünk az emberfeletti képességekkel rendelkező ügynökkel, Mugetsuval, akivel többször is meg kell küzdenie hőseinknek.

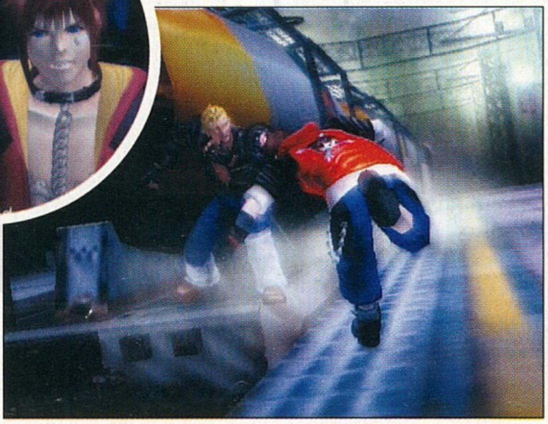
Mint már említettem, a játék a készítők szerint az akció-RPG kategóriába sorolható. Ez valószínűleg azt jelenti, hogy harcrendszer lesz „akciósabban” megvalósítva, mint a többi Square-játékban. Erre utal az is, hogy a programot a Dream Factory csoport készíti, akik előző programjaikban (Tobal, Ehrgeiz) is akciódúsabb harcrendszert alkalmaztak. A program ú.n. „Seamless Action Battle System”-et használ, ami azt jelenti, hogy a felfedezés és a harc ugyanazon a helyszínen, ugyanolyan minőségben történik, mindenféle átvezetés nékül. Az előzetes hírek szerint egy küzdelemben maximum 10 szereplő vehet rész, úgy tűnik látványos bunyók várnak ránk.

A játék karakterei tipikus japán stílusban megálmodott figurák, akár egy Final Fantasy-epizódból is előléphettek volna. Ennek az a magyarázata, hogy a főszereplőket a Tetsuya Nomura tervezte, aki korábban az FF sorozat hőseit álmodta meg. A Final Fantasy-sorozatra egyébként rengeteg utalás van a programban, ilyen pl. az egyik főszereplő, Volt bőrdzsekijén található, pirossal áthúzott Cactuar figura is. A legmegdöbbentőbb a játékkal kapcsolatban, a program grafikájának minősége. A Squaresoft már PSX-en is mindig a maximumot hozta ki a gépből, de a PS2 képességei valamint a DVD meghajtó ideális párost alkotnak egy fantasztikusan látványos játék megjelenítéséhez. Elég megnézni a játékról készült képernyőfotókat, vagy az interneten szanaszét fellelhető videókat, hogy az ember tűkön ülve várja a program megjelenését, amely va 2001 elején esedékes.

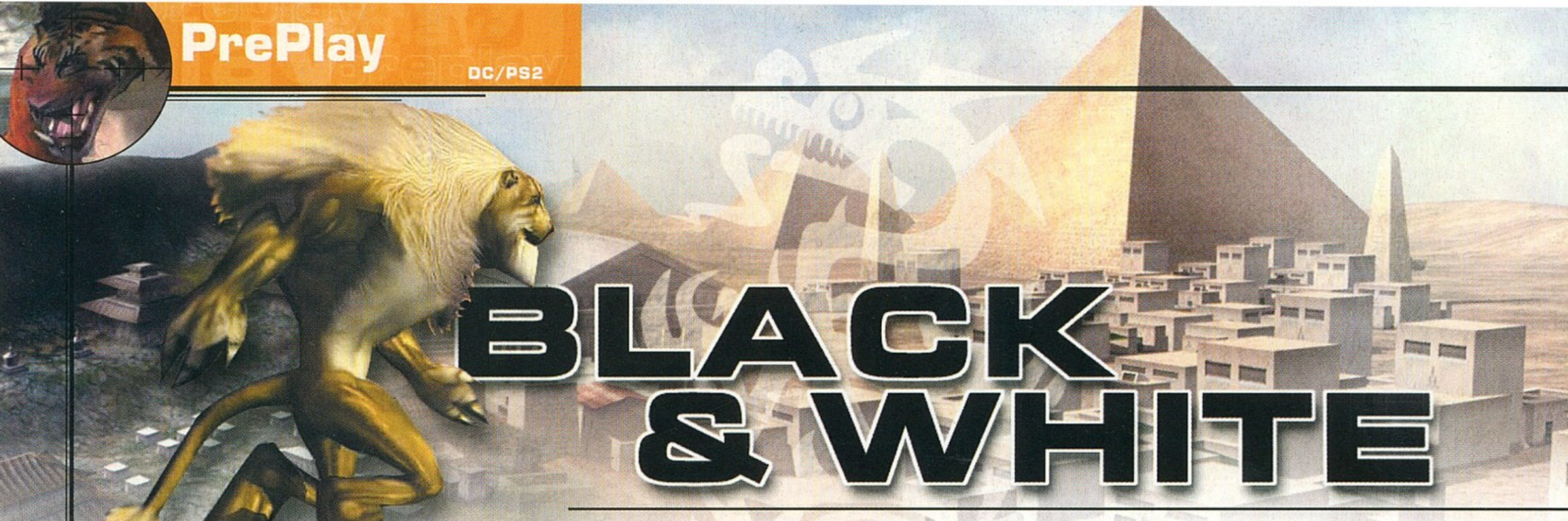








Caris
caris@vogel. hu

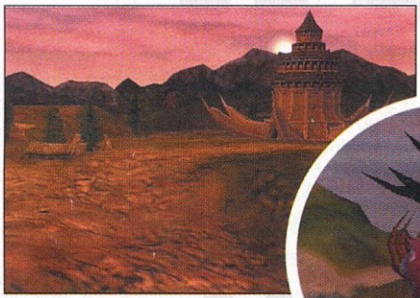


BLACK & WHITE

Az istenek a fejedre esnek



Peter Molyneux nevét a PC-sek csakis szent áhítattal emlegetik, hiszen elképesztően eredeti és formabontó játékaival már több mint egy évtizede szögezi őket a monitorok elé, és gyakorlatilag neki köszönhető egy teljesen önálló játékkategória megszületése, amit úgy hívnak: istenszimulátor. Peter még a '80-as évek közepén alapító tagja volt az immáron talán legnevesebb brit fejlesztő cégnek számító Bullfrognak, és az 1990-ben megjelent forradalmi Populous óta csak úgy dőlnek belőle a világsikerek. Ezek legtöbbje ugyan PC-s platformra készült, de azért a konzolok (illetve elsősorban a PlayStation) sem mondhatók szegénynek az ötletei alapján készült játékok tekintetében (nyilván elég, ha csak a Dungeon Keepert, a Populous – The New Beginniget vagy akár a Magic Carpetet említjük). Peter 1997-ben otthagyta a Bullfrogot, hogy életét a földhözragadt gazdasági ügyek intézése helyett a kreatív munkának szentelhesse, és – néhány kósza ujjgyakorlatnak beillő játék mellett – megalkothassa az élete főművének tartott Black and White-ot.



A játék stílusa a Peternél már jól bevált istenszimulátor (a legutóbbi Populoust idéző 3D engine-nel, teljes 3D mozgási szabadsággal), helyszíne pedig egy csendes, nyugodt kis hely, amelynek lakói úgy élik mindennapjaikat, mint holmi Édenben. Szorgosan végzik napi teendőiket, teljes békességben élve a szomszédos törzsekkel – szóval boldogan élnek, míg meg nem halnak. Mert fognak, ráadásul egyre sűrűbben, midőn néhány ifjú varázsló vetődik erre, és az idilli képet alkotó statisztákban érdekes játékszert vél felfedezni.

A varázslók hatalmas citadellákat emelnek a föld különböző pontjain, majd nekiállnak, hogy követőikké tegyék a környező földek lakóit, akiknek nemcsak szokásai, de elnevezései is meglepő hasonlóságot mutatnak az emberi történelem különféle szakaszaiban felbukkant civilizációkkal: zulukkal, aztékokkal, japánokkal és így tovább. Természetesen a játékos is e varázslók egyikét köszöntheti magában, és nyilván mindenki elégedetten fogja hallgatni, amint hű követői a kastélya köré sereglenek, és nevét dicsőítő himnuszokat zengenek a falak alatt. Még több okot ad az elégedettségre az a tény, hogy híveink életerőt termelnek számunkra, amely nélkülözhetetlen „alapanyaga" mifenségünk varázslatainak. A közismert görög axióma („van ki jóra, van ki rosszra tör vele") természetesen itt is érvényes lesz: a varázslatainkkal védhetjük népünket, áldást hozó esőt bocsáthatunk termőföldjeikre, és persze jól kitolhatunk azzal a többi bunkóval, aki nem minket imád, hanem valami jöttment köklert, aki nem átallja magát varázslónak nevezni! A játékban egy halom érdekes varázslat áll a jövendő univerzális isten rendelkezésére, amelyek hatásfoka (vagy hatóköre) nyilván az életerejének függvénye, ráadásul minden egyes nép saját, egyedi varázslatokat generál fenséges elöljárójának, ami nem utolsó szempont az újrajátszhatóság tekintetében. Igen eredeti ötlet, hogy az alkalmazott varázslatok természetének függvényében megváltozik alkalmazójuk környezete is: a gonosz varázslatok gyakori alkalmazóinak a földje idővel hasonlatossá válik egy Resident Evil-forgatás díszleteihez, követőiket pedig nem a szeretet, hanem a rettegés tartja meg szolgálatukban – ami egyébként nem feltétlenül hátrány.





DC/PS2

Típus	Stratégia
Kiadó	Electronic Arts
	www.lionhead.com
Fejlesztő	Lionhead
Megjelenés	2001. tavasz

Különleges poén, hogy a varázslónak nem kell feltétlenül beleszürkülnie a hétköznapi mágiahasználat taposómalmába, hiszen alkalmasint egyfajta atyai örömök elé is néz. A játék világát nemcsak emberi lények népesítik be, hanem egy rakásnyi vadállat is bóklászik benne. Valamelyiküket befogva egyfajta házi kedvencként nevelhetjük fel a kisdedet, akiből nemsokára „nagyded" lesz. Aztán akkora bazi nagy ded, hogy a térdéig sem ér a templomtorony, és lépteit csizma nélkül is hétmérföldes jelzővel illethetjük. Kedvencünk lelki fejlődése egyenes arányban saját viselkedésünkkel, így teljes mértékben rajtunk áll, hogy egy nyájasan mosolygó oroszlánt, egy szkeptikus gorillát vagy egy vérben forgó szemekkel rohamozó tehenet nevelünk belőle. Különleges shownak az ígérkezik, amikor két konkurens varázsló kis kedvence egymásba botlik...

Peter Molyneux neve garancia arra, hogy a Black & White-ból óriási világsiker lesz egyszer. (Hogy nem feltétlenül az ájult tisztelet beszél belőlem, talán mi sem bizonyítja jobban, hogy idén a világ legnagyobb számítógépes játékshowján (E3) a kiállításon bemutatott legjobb játéknak választotta a szakma.) A gond az a bizonyos „egyszer": a startboxban szereplő jövő tavaszi megjelenés ugyanis erős fenntartásokkal kezelendő, Peter ugyanis világrekorder az egy játékra jutó csúszások terén is.

Spot
spot@vogel.hu





SHENMUE

A legolcsóbb út Japánba

Dreamcast

Típus	RPG/akció
Kiadó	Sega
	www.shenmue.com
Fejlesztő	AM2
Megjelenés	2000. november 14. (NTSC)
	– (PAL)



A '90-es évek elején a Fűnyíróember és a hasonló filmek révén egy új fogalommal ismerkedhetett meg az egész világ: a virtuális valósággal. Akkoriban a videójátékok szerelmesei mind arról álmodoztak, hogy vajon mikor jön már el az az idő, amikor az ember felvesz egy 3D-sisakot és egy mozgásérzékelő kesztyűt, és máris egy másik világban találja magát.

Nos, talán nem túlzás azt állítani, hogy elérkezett ez az idő. Sisak és kesztyű nem kell hozzá – elég egy Dreamcast is, amibe a Shenmue lemeze van behelyezve. A játék indításával hirtelen a távoli Japánba kerülünk: egy városba, ahol Ryo néven ismernek minket. A történet elején egy rövid prológust láthatunk, ki is ő valójában. Na itt eshet le elsőként az állunk, merthogy már a bevezető is a játék engine-jével készült, noha úgy néz ki, mintha egy pre-renderelt intro lenne. Ryo épp hazafelé tart, amikor zajokra lesz figyelmes az otthonából. A házba belépve rosszarcú gengszterekbe botlik, s egy látványos harcjelenetet követően kis híján el is halálozik. Egy mesterien küzdő figura majdnem végez vele, mint ahogy az apjával végez is....

Másodjára akkor marad tátva a szánk, amikor ugorva az időben megkapjuk Ryo irányítását. Az imént nem véletlenül emlegettük a virtuális valóságot: Ryo szobáját töviről hegyire átvizsgálhatjuk. Jóllehet alig találunk valami használható dolgot, kinyitogathatjuk a szekrényeket, le/fel kapcsolgathatjuk a villanyt, ráadásul úgy, hogy minden mozdulat teljesen valószerű: Ryo odanyúl a fogantyúkhoz, kilincsekhez, vagy épp a kapcsolókhoz. Amikor pedig valami érdekes tárgyra bukkanunk, az nem egyszerűen csak elrakódik a zsebünkbe, hanem magunk elé tartva forgathatjuk: jobbról, balról, hátulról is megvizsgálhatjuk Most azt tessék elképzelni, hogy nem csupán egyetlen szoba van ilyen szinten kivitelezve, hanem teljes városrészek! Bemehetünk például egy játékterembe, és régi Sega gépekkel szórakozhatunk. Sőt, ha már itt tartunk: emberünknél egy Sega Saturnt pakolhatunk elő a TV-s szekrényből, ami szintén bekapcsolható!

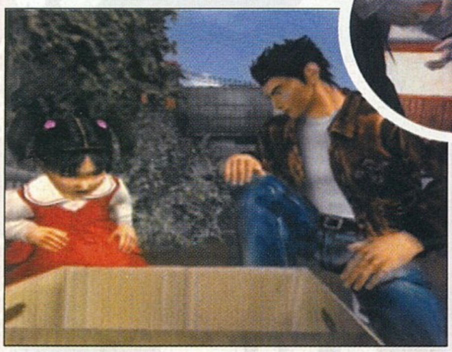
Persze a játék célja nem az, hogy csak dorbézoljunk Ryoval. Nyomoznunk kell a titokzatos támadó után, és megbosszulni a fater halálát. Kaland és akció elemek keverednek a játékban, noha távolról sem ilyen egyszerű a stílusát meghatározni. A Shenmue-t elég nehéz a hagyományos játékok közé besorolni. Talán RPG? Igaz, hiszen rengeteget mászkálhatunk, s beszélgethetünk NPC karakterekkel – de ugyanúgy mondhatnánk rá, hogy bunyós játék, elvégre Shaolin papoknál tanulva Ryo igazi harcművésszé válik, s így a küzdelmek is fontos szerepet kapnak.

Maradjunk talán annál a meghatározásnál, amit maga a mester, Yu Suzuki talált ki a játékához, a F.R.E.E.-nek rövidített Full Reactive Eyes Entertainmentnél, ami nagyjából annyit tesz: egy virtuális világ, tele szórakozással. A Shenmue-vel már nem szimplán egy mozi főszereplőjévé léphetünk elő, hanem mintha egy varázslat folytán valaki másnak az életét kezdenénk el élni.

Bepillantást nyerünk még a leghétköznapibb dolgokba is, így például megtudhatjuk, hogy emberünk a fiókjában milyen rendben sorakoznak a zoknik, s ugyanakkor az izgalmas sztoriban sincs hiány, mely révén kapcsolatba kerülünk Ryo ismerőseivel, barátaival, ellenségeivel. Bárkihez odamehetünk, bárkivel szóba elegyedhetünk. Elképesztő, hogy mennyi, és főként, hogy milyen gondosan kidolgozott karakterekkel kommunikálhatunk. Most nem is annyira a grafikájukra, sokkal inkább a személyiségükre gondolunk. (Jó, persze nem minden karakter kapott önálló személyiséget, elvégre teljes városokat képtelenség személyekre lebontva lemodellezni. Ha mondjuk az utcán megszólítunk ismeretleneket, a legtöbben csak annyit mondanak, hogy „most nem érek rá", vagy valami hasonlót – de legalább mondanak valamit.)

Sajnos egyelőre csak japán nyelvű változathoz volt szerencsénk, így a beszélgetések tartalmáról nemigen tudunk nyilatkozni, mindenesetre az világos, hogy bizonyos információkat muszáj beszerezni. Egyes utcáknál Ryo magától visszafordul, s nem látja értelmét továbbmenni, mígnem a megfelelő diskurzus lefolytatásával indokot nem szolgáltatunk neki. A Shenmue azonban még japánul is egészen rendkívüli élményt nyújt: néhány órai játék után, teljesen úgy érezzük, mintha a szigetországból térnénk vissza a saját valóságunkba. Ha minden jól megy, mire e sorokat nyomtatásban lehet olvasni, már kinn lesz a játék fehér ember számára is érthető változata, úgyhogy hamarosan bővebben is foglalkozunk vele. Ja és egyébként tessék megfogódzkodni: a Shenmue egy sorozatnak indul, melyet Suzuki mester 16 (!) részesre tervezett. Hogy mikor érünk majd a végére? Gyanítjuk, hogy addigra már rég nem Dreamcasttal fogunk játszani...

V.Z.
vzoli@vogel.hu











QUARK

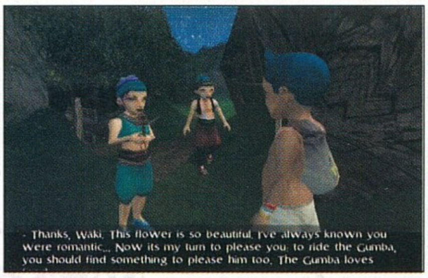
Párhuzamos viszonyok

Dreamcast

Típus	Akció/kaland/RPG
Kiadó	?
Fejlesztő	Quantic Dream
Megjelenés	2001.

A Quantic Dream fejlesztőcsapat nem igazán tartozik az ismertebb cégek közé. Eddig egyetlen programot adtak ki a kezük közül, az Omikron – The Nomad Soult, amely meglehetősen vegyes fogadtatásra talált a játékosok körében, voltak olyanok, akik istenítették, míg mások nem igazán tudták a szívükbe zárni a játékot. A cég fejlesztői saját bevallásuk szerint igyekeznek tanulni a Nomad Soul hibáiból és szeretnének a Quark nevű Dreamcast-játékukkal minél eredetibb és fantáziadúsabb programot elkészíteni. Olyat, amely leginkább egy interakív filmre emlékeztet. Természetesen nem egy videóbetétekkel teletűzdelt borzalomról van szó – azok az idők szerény véleményem szerint szerencsére már elmúltak –, hiszen a program minden jelenetét maga az engine állítja elő.

Miről is szól a Quark? Az Omikronhoz hasonlóan a program egyszerre két párhuzamos világban játszódik. Az egyikben elkövetett cselekedeteinknek valamilyen hatása van a másikra. A készítők igyekeztek a két világot minél különbözőbbre megalkotni: az egyik egy gyönyörű fantáziavilág telis-tele különös teremtményekkel, míg a másik egy annál jóval hihetőbb, de sötétebb és vésztjóslóbb hely. Az utóbbi világ hangulatának megalkotásához a XIX. századi London atmoszféráját vették kölcsön a fejlesztők. Mindkét világban egy-egy különböző szereplőt irányítunk, akik még soha nem találkoztak egymással, csak álmaikból ismerik egymást: Una (ő a „londoni" világ lakója) és Waki (a fantáziavilág szülötte) között Indirekt kommunikáció áll fenn, ami kihatással lesz az egész játékmenetre is.





A játék stílusának meghatározásával igencsak bajban vagyok, hiszen a fejlesztők előző alkotása, az Omikron is elmosta kissé a kategóriák között manapság egyre vékonyodó határvonalat, de a Quark még ennél is tovább megy, leginkább a már megjelent Outcastra vagy Shenmue-re emlékeztet: dva van egy hatalmas, magától működő világ, a játékosnak pedig ebben a saját életét élő környezetben kell bizonyos szabályok szerint léteznie. Csakúgy, mint az említett programokban, a Quarkban sincs a játékoson semmiféle nyomás, hogy merre induljon el, ő szabadon felfedezheti a világot. Létezik természetesen egy „ajánlott" út, amely a történet vonalát követi, de erről bármikor letérhetünk, hogy elmerüljük egy részletesen kidolgozott világban.



A Quarkban igen fontos szerepet kapnak a különböző állatok, akik valamilyen szinten segítik hőseinket. Unának egy madár és egy kutya, Wakinak pedig fantázia-lények adnak valamilyen plusz tulajdonságot, amikor velük vannak.

Érdekes, hogy a többi fejlesztővel ellentétben a Quantic Dream igyekszik minél jobban bevonni a játékosokat a program készítésébe. Fontosnak tartják a közönség véleményét, ennek érdekében minél több élő internetes beszélgetésen szeretnének részt venni, hogy meghallgassák a játékosok gondolatait a készülő programmal kapcsolatban. Sőt, ennél is tovább szeretnének menni, nyilvános béta-teszteléseket kívánnak rendezni, ahol a szerencsés kiválasztottak már megjelenés előtt kipróbálhatják azt a programot, amely az előzetes hírek és képek alapján akár a játék-történelem egyik mérföldköve is lehet. Én mindenesetre nagyon drukkolok nekik és kiváncsian várom a további híreket a játékról.



Caris
(caris@vogel.hu)









A holt lelkek gyűjtője visszatér

SOUL REAVER 2

DC/PS

Típus	Akció
Kiadó	EIDOS
	www.eidosinteractive.com
Fejlesztő	Crystal Dynamics
Megjelenés	2001. március (NTSC)



A legnépszerűbb hősök nem menekülnek meg attól, hogy újabb és újabb kihívásokat találjanak ki nekik. Raziel sem kerülhette el a sorsát, jóllehet ezt már tudni lehetett előre, hiszen a Soul Reaver első része ugyebár ott maradt abba, hogy Kain az idő korlátjait átlépve elmenekült előlünk, s Raziel követte őt oda, ahova a teremtője keze már nem ért el.



De talán illene bemutatni az említett hősöket, hiszen nem biztos, hogy mindenki találkozott már velük. Az idén júniusban megjelent Soul Reaver kellemes meglepetés volt az Eidostól: lám, Lara nélkül is össze tudtak hozni egy élvezetes akciójátékot, ami ráadásul még a játékmenetében is tartogatott újdonságokat.

Raziel, a főhős már eleve egy érdekes szereplőválasztás: egy vámpír, aki képes átlépni az anyagi és szellemi világot elválasztó határt. Köszönhette mindezt annak, hogy mestere, Kain árulónak bélyegezte őt, s a Halottak tavába dobatta. Hogy Raziel bosszút tudjon állni, kénytelen volt alkut kötni a Mindenhatóval, s begyűjteni a vámpírok által természetellenesen bitorolt lelkeket – így lett Razielből a pozitív hős, vagy ha úgy tetszik, a „pokol angyala", aki a vámpírok által már majdnem teljesen kipusztított emberiség védelmére kél.

A Soul Reaver világában a vámpírok nincsenek túlzottan misztifikálva, egyszerűen csak egy vad fajt képviselnek, akik csak vérrel tudják megakadályozni az öregedésüket. Csupán egy céljuk van: uralni akarják Nosgoth földjét – a játék színhelyéül szolgáló középkori világot. Razielnek tehát ebben kellett megakadályoznia a vámpír-klánokat. Fajtársait kardélre hányva el kellett szívni a lelküket – mert a halhatatlanokat csak eképpen lehetett legyőzni. A Soul Reaverben nagyon látványosak és igen brutálisak a küzdelmek: a terepen rengeteg szúró és vágó szerszámot hasznosíthatunk – tipikus példája ennek, amikor egy-egy korlátot a falról letépve rögtönzünk magunknak lándzsát. A játék mégsem a küzdelmektől nyerte el sokak tetszését: a világok közti váltás az, ami igazán érdekes. A gép mindenfajta töltögetést nélkülözve, az orrunk előtt formálja át a világokat. Ezek nagyjából egyformának tűnnek, azonban bizonyos részletek máshogy állnak, s ennek révén olyan helyekre is eljuthatunk, ahova a másik világban nem: az egyikben például felugorhatunk egy platformra, a másik világban viszont nem; az egyikben nyitva áll egy barlang, a másikban azonban nem, és így tovább. Ez a kettősség volt az első rész egyik alapeleme, amit persze ismét üdvözölhetünk a folytatásban is.

Raziel másik lenyűgöző adottsága az volt, hogy örökölte legyőzött ellenségeinek legjelesebb tulajdonságait. Például vámpírtól meglepő módon még úszni is megtanult, a szellemi világban pedig a dematerializálódás sem okozott neki gondot – ha mondjuk egy rács nem nyílt volna meg előtte.

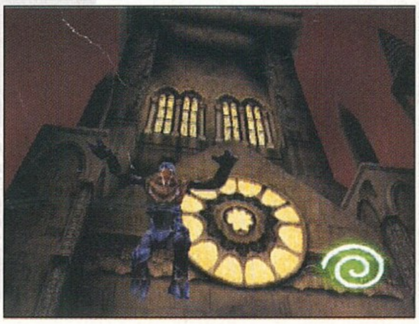
A folytatásban még több ilyen képesség birtokába juthatunk, mint ahogy új varázslatok is lesznek. A mágia ugyan nem nélkülözhetetlen, de mint legutóbb is tapasztalhattuk: a tüzes vagy még ki tudja milyen varázslatokkal sokkal szórakoztatóbb a gyilkolás. Meg aztán a varázslatok megszerzése is jó móka, elvégre misztikus szentélyekben rejtőznek, melyek feltárásához nem kevés logikára is szükségünk van – itt egy követ eltolni, ott egy kapcsolót megnyomni, stb.

A történet tehát ott tart, hogy elindultunk visszafelé az időben. Kain üldözése során Nosgoth történelmének különböző korszakaiba látogatunk: megküzdhetünk a vidék ősi lakóival, köztük vámpírokkal, harcos szerzetesekkel, élőhalottakkal, szellemekkel, démonokkal. A játék továbbfejlesztett engine-je remek látványról fog gondoskodni: az ígéretek szerint még letisztultabbak lesznek a textúrák, holott a játékot most sem fogják megszakítani holmi töltés-képernyők. (A Soul Reavernek már az első részében sem voltak szoros értelemben vett pályák: a programozóknak valahogy sikerült megoldani, hogy a helyszínek menet közben, folyamatosan töltődnek.)

Szóval úgy tűnik, a rajongók elégedettek lesznek a folytatással, még ha a játékmenetben nem is ígérnek forradalmi változásokat. Mondjuk ha már csak anynyira lesz izgalmas, mint az elődje, akkor sem csinálunk vele rossz üzletet.

V.Z.
vzoli@vogel.hu







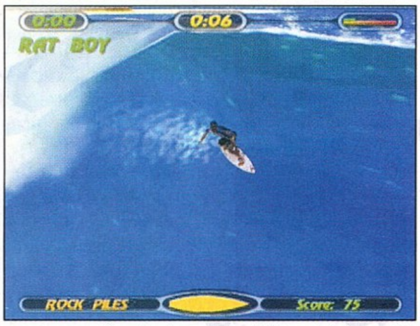


CHAMPIONSHIP SURFER

Szörfre fel!

Dreamcast	
Típus	Extrém sportjáték
Kiadó	Mattel Interactive
Fejlesztő	Krome Studios
Megjelenés	2000. november 20.





Ha a jó pár évvel ezelőtt valaki azt állítja, hogy valamikor népszerűek lesznek az extrém sportokat feldolgozó játékok, akkor nagy valószínűséggel kinevetik az illetőt, legjobb esetben is megmosolyogják. Erre tessék, ma szinte havonta jönnek ki az újabbnál újabb gördeszkás, BMX-es, vagy hódeszkás játékok és igencsak igyekeznie kell annak a cégnek, aki valami újat szeretne nyújtani a témában. Az igazán maradandót eddig csak a Barbie-babával alkotó Mattelnál kitalálták, hogy ők is beszállnak az extrém-bizniszbe egy szörfprogrammal. A konzolokon eddig ismeretlen vesenyszámot nem csak ők fedezték fel, más cég is próbálkozik „meglovagolni a hullámokat", aminek nagy valószínűséggel csak mi lehetünk a nyertesei.

A fejlesztők első szándékai szerint a játék címe Pro Surfer lett volna – amely nem titkoltan Tony Hawk gördeszkás programjának sikerét szerette volna felhasználni saját boldogulása érdekében. Ezután különféle szörfdeszkákat gyártó cégekkel tárgyaltak, hogy adják nevüket a játékhoz, ám ezen kísérleteik kudarcot vallottak. Így végük a Championship Surfer nevet választották, sőt az utolsó pillanatban még szponzort is találtak a játékhoz: nem mást, mint a szörfös körökben nagyon jól csengő O'Neill csapatot. Ez azt is jelenti, hogy a kezdetektől fogva szakavatott szörfösök felügyelik a program elkészültét a minél nagyobb élethűség érdekében. Cserébe az O'Neill csapat tíz versenyzője szerepel a programban, mindegyikük saját stílusával és képességeivel. A legérdekesebb szereplő a mindösszesen hét (!) éves szörf-fenomén, John John Florence. Csakúgy, mint a Tony Hawkban, mindegyiküknek saját, egyedi deszkáik vannak, amelyek mind kinézetükben, mind viselkedésükben megszólalásig hasonlítanak az eredetiekre.

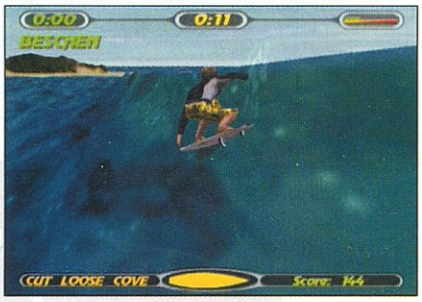
A program pontosan azokból az elemekből épül fel, amelyek a Tony Hawk játékokat naggyá tették: különböző trükköket kell végrehajtanunk, amelyekért bizonyos mennyiségű pont a jutalmunk. Természetesen minél bonyolultabb az adott trükk, annál több ponttal jutalmazza a gép a teljesítményünket. Ez persze önmagában elég unalmas lenne – a készítők ezt a különféle választható játékmódokkal fűszerezték (pl. adott idő alatt megfelelő mennyiségű pontszám elérése, bizonyos trükk bemutatása, stb). A végrehajtható trükkök száma egyébként ötven felett van, amelyek előhozásához egyszerű billentyű-kombinációkra van szükség.



A játék külalakja is megfelel korunk elvárásainak. A szörfösök 750 poligonból épülnek fel, összes animációs fázisukat kézzel rajzolták meg a grafikusok (a népszerű motion capture technológia sajnos nem jöhetett szóba a víz miatt).

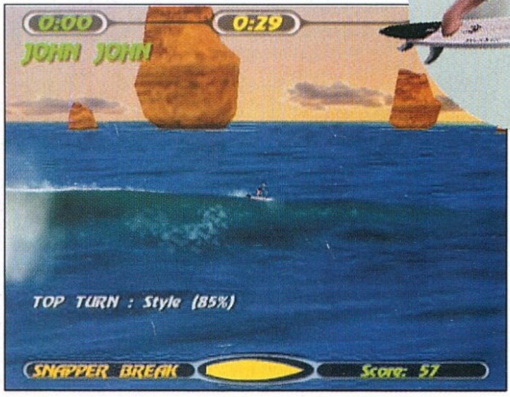


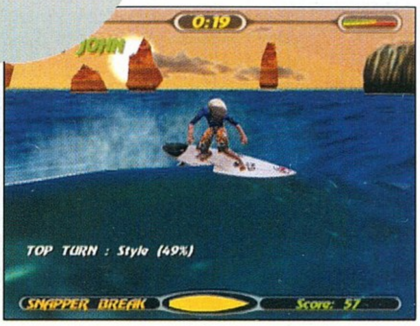




Talán a fejlesztők legnehezebb feladata a víz fizikájának megalkotása volt, hiszen amíg Tony Hawk egy fix pályán mozog, a szörfösök alatt folyamatosan változik a „talaj". A versenyzőknek rengeteg dolgot figyelembe kell venniük a trükkök végrehajtásánál – a hullámok erejétől kezdve egészen a szél irányáig. Igaz, van egy nagy előnyük is a gördeszkásokhoz képest: egy esés után nem kell egy hetet lábadozniuk, elég megkeresni a deszkát és kezdődhet minden elölről...

Ha a fejlesztőknek sikerül a jól fizikai modellt, a szépen kidolgozott grafikát és az egyszerű irányítási rendszert egy élvezetes eleggyé vegyíteni, akkor Tony Hawk után egy újabb remek extrémsport játékkal lehetünk gazdagabbak.





Caris
caris@vogel.hu





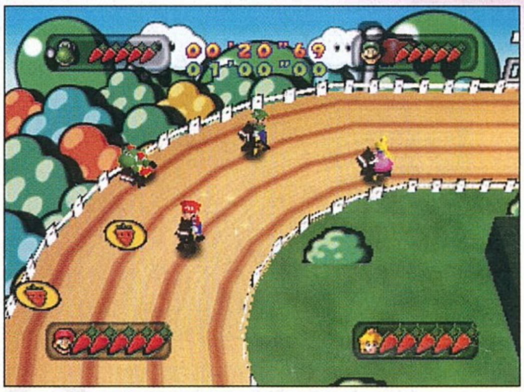
Nintendo 64

Típus	Társasjáték
Kiadó	Nintendo
	www.marioparty.com
Fejlesztő	Hudson Soft
Megjelenés	2001. első félév

MARIO PARTY 3

Monopoly és Mario „házasságának" harmadik gyümölcse





A minap a szerkesztőségünket hatalmas hahotázások rázták meg. Ha valaki bekukkantott volna az ajtón, meglepve figyelhette volna meg, hogy meglett, huszonéves emberek egy olyan játékkal szórakoznak, ami – hát nem éppen az ő korosztályuknak lett kitalálva. A képernyőn egy hal, egy rozmár, egy piranha és egy pingvin egyensúlyozott hatalmas hógolyókon, s azzal szórakoztak, hogy egymást a ringből, azaz a jégtábla határáról lelökdössék. A csobbanásokat nagy derültség kísérte: bizony ilyen nagy sikere volt nálunk a Kis Hableány 2 egyik bónuszpályájának.



Meg kell hagyni: gyakran a legegyszerűbb játékok a legélvezetesebbek, bizonyos esetekben egy gyerekjáték is lehet szórakoztató bármilyen korosztálynak. Ilyen eset volt például tavaly év elején megjelent Mario Party, amiben nem egy (vagy esetleg három) a fentihez hasonló móka volt (mellesleg a Disney az említett szintet pontosan ebből a játékból plagizálta), hanem több mint 50!

Ha valaki netán még nem hallott volna a címről, a Mario Party nem más, mint egy nagyszerű társasjáték. Mario szorosabb baráti köréből (Yoshi, Wario, Luigi, Donkey Kong, és Peach hercegnő, és persze maga Mario is) négy figurát kiválasztva olyan partikat rendezhetünk, melyek alapvetően a klasszikus monopolyszabályok szerint zajlanak: a játék körökre van osztva, mindenki „dob", mely után annyit lép, amennyinél a kocka megáll.

Természetesen az a legnagyobb buli, ha mindegyik figurát egy-egy játékos irányítja. Hiszen az adja a játék sava-borsát, hogy amíg az egyik játékos lép, addig a többi sem unatkozik, ugyanis a játék tábláján majdnem minden egyes kocka egy egy mini-játékot indít. Ezekben a játékokban pedig kevés kivétellel mindenki részt vesz: vagy mindenki-mindenki ellen alapon zajlanak, vagy az éppen lépő játékost hátráltatják a többiek. Nagyon gyermeteg, de ugyanakkor nagyon jópofa mulatságokat kell elképzelni: például Mario egy kötélen egyensúlyoz a tenger felett, közben pedig a többiek csónakokról ágyúzzák őt.

A mini-játékok típusát nagyban meghatározza, hogy milyen táblát választottunk. A Mario Party első részében mindegyik választható szereplőhöz tartozik egy hazai pálya, így például Mario kastélya, vagy épp Yoshi trópusi szigete. A táblákon végül is a cél az, hogy a mini-játékok megnyerésével pénzérméket gyűjtsünk, amikért aztán a véletlenszerű helyeken megjelenő Toadtól csillagokat vásárolhatunk. A parti végén az a nyerő, akinek a legtöbb csillagja van.

A játék első része meglepően sikeres lett, így még a tavalyi évben a Hudson Soft összedobta a folytatást is, ami öt újabb táblát tartalmazott, és 64 mini-játékot – utóbbiak nagy része újdonságnak volt mondható, noha egynéhány cucc ismétlés volt az elődből.

A harmadik rész most egy kicsit tovább készült, de úgy tűnik, ennek meg is van az oka. Nem kevesebb, mint 70 mini-játék van beígérve, ráadásul ezek mindegyike állítólag vadonatúj. Kicsit másfajta játékokra számíthatunk, mint korábban: lesz például egy játék-lóversenypálya, ahol egész egyszerűen az A és a B gomb felváltott nyomogatásával vágtathatunk; lesznek logikai feladatok, mint mondjuk egy Tetris-szerű játék; néha pedig több szerepet kap a szerencse – például egy rulett-kerék révén. Persze amint a mellékelt ábra (a kétjátékos Tarzanverseny) is mutatja: azért az ügyességet kívánó pályákat sem hanyagolták el.

Új karaktereket is köszönthetünk, úgymint Luigi gonosz megfelelőjét, Waluigit, és Daisy hercegnőt. A menetekhez 10 új környezet lesz biztosítva, s a táblák érdekessége, hogy még rajtuk is van bizonyos mennyiségű akció. Például ha a „bábunk" felé közeledik egy lavina, megfelelően időzítve átugorhatjuk, ellenkező esetben viszont elsodródunk néhány mezőt. Egy másik új lehetőség az lesz, hogy vihetünk magunkkal egy „segítőtársat", aki velünk együtt lépked, s majd csak a mini-játékokban kap szerepet.

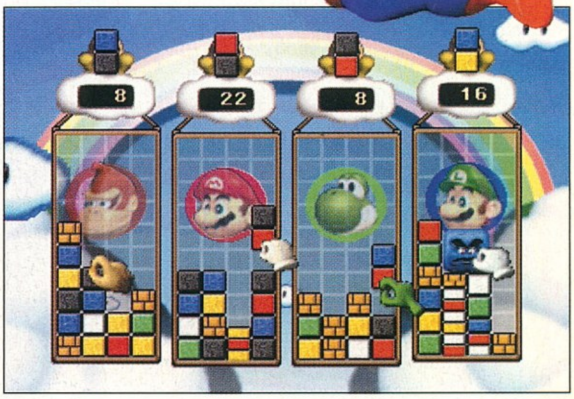
Hogy miként lehetett 70 teljesen új játékot kitalálni, az számunkra egyelőre rejtély. Még akkor is, ha a felsorolt példák nem teljesen egyéni ötletek, kíváncsian várjuk, miből tevődik össze a tetemes szám. Persze érthető, ha a Hudson Soft most valami nagy dobásra készül, elvégre ezt szánják a végső Mario Partynak – legalábbis N64-en biztosan.

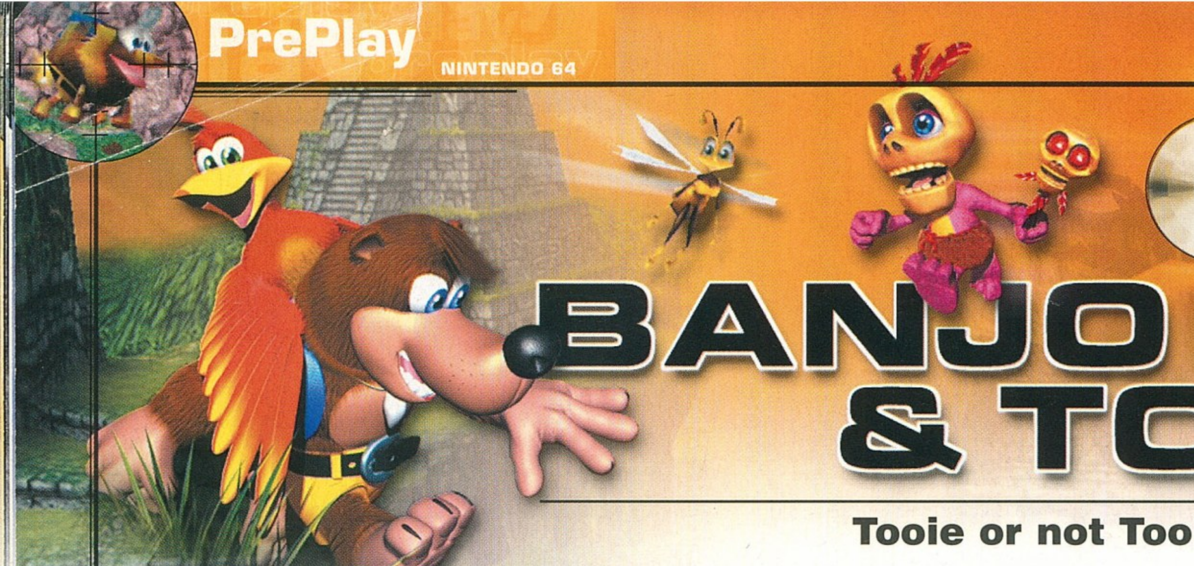
V.Z.
vzoli@vogel.hu











Nintendo 64	
Típus	Platform
Kiadó	Nintendo
Fejlesztő	Rare
Megjelenés	2000. november 20. (PAL)

BANJO & TOOIE

Tooie or not Tooie?







A Nintendo tulajdonosok legnagyobb szerencséje, hogy a Rare erre a géptípusra fejleszt, hiszen ők készítik a legszínvonalasabb N64 játékokat. A cég még ZX Spectrumon alapozta meg a hírnevét (igaz, akkor még Ultimate-nek hívták őket), és azóta rengeteg ötletes játékkal ajándékoztak meg minket. Ezek egyike volt a Banjo-Kazooie, amelynek megjelenése után már pár nappal felmerült, hogy mi is az a „Banjo-Tooie", hiszen a játék befejezésekor már utalások történtek erre a programra is. A Rare azon nyomban válaszolt is a kérdésre: „A Banjo-Tooie nem más, mint a Banjo-Kazooie folytatása, amely valamikor 1999-ben jelenik meg." Nos, 1999 már (régen) elmúlt, de a Banjo-Tooie csak nem érkezett meg. A hatalmas késés ellenére nem csökken a Nintendo 64-tulajdonosok érdeklődése a program iránt, és ennek talán az a legnagyobb oka, hogy mindenki kíváncsi rá: hogyan lehet az első részben hozzáférhetetlen pályákat kipróbálni, a Banjo-Tooie segítségével? A helyzet ugyanis az, hogy a fejlesztők három olyan pályát is belepakoltak a BK-ba, amelyek csak akkor játszhatóak, ha először a második részben teljesítünk valamilyen feladatot! A Rare és a Nintendo azt teljes titokban tartja, hogy miként kommunikál a két játék egymással. A hozzáértők szerint a Controller Pakkal, esetleg valamilyen titkos-kóddal, vagy egyéb hardveres megoldással operálhatnak.

A játékmenet egyébként nem sokat változott a BK óta, egy hagyományos három dimenziós platformjátékkal van dolgunk. A legnagyobb újítás persze az, hogy ezúttal a medve (Banjo), és haverja, a kazuár (Kazooie) külön is irányítható karakterek lesznek. Ha együtt vannak, akkor többnyire ugyanazokra a mozdulatokra képesek, mint az első részben, de persze a fejlesztők azért néhány újat is belepréselnek a játékba. Amint különválasztjuk őket (erre egyébként csak speciális területeken van lehetőség), akkor először csak néhány mozdulatra képesek, úgy kell megtanulniuk a különféle mozgásokat. Sőt, a játék bizonyos ponjain az első részből megismert Mambo Jumbo sámán is irányítható!



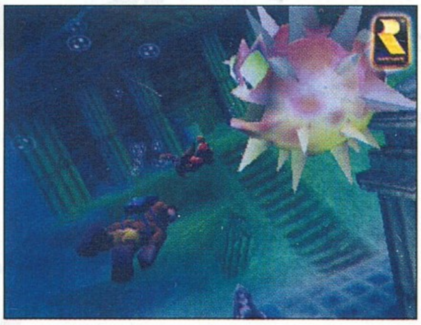
A népszerű párosnak ezúttal nyolc hatalmas világban kell eddig nem látott főellenségeket legyőznie. Jó hír, hogy világonként legalább egy mini bónusz játék is belekerül a programba.

Nagy összegben lehetne fogadni arra, hogy a játék grafikája, az egyik legszebb lesz, amit eddig N64-en láttunk. Szinte biztos, hogy a BT-hez szükségeltetik egy Expansion Pak is, igaz, a képeket elnézegetve ez igazán nem nagy meglepetés. A fejlesztőket nem érdekelte, hogy már a BK is az egyik legszebb Nintendo 64-es játék, ők még rá szeretnének tenni egy lapáttal. Ennek érdekében újrarajzolták az első részben használt textúrákat, valamint valós idejű fényhatások megjelenítésére is felkészítették a programot. A BK legnagyobb hibáját, a néha kissé nehézkes kamerakezelést is orvosolják.

A Rare eddig mindegyik játékával nagyot tarolt, nem kell hozzá nagy tehetség, hogy megjósoljuk: a Banjo-Tooie-val is ez lesz a helyzet. A könnyen megtanulható kezelés, a gyönyörű grafika, a rengeteg újfajta mozdulat és egy teljesen újszerű négyjátékos üzemmód mind-mind arról gondoskodik, hogy egy jó darabig nem lehet majd megunni a BT-t.

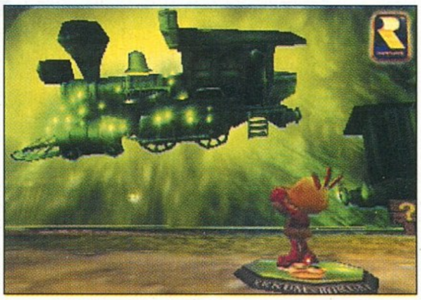
(A végén még kielégítem azok kíváncsiságát, akik szeretnék tudni, hogy mi az a "Tooie"? Nos, ez nagyon egyszerű, az angol kettő (two) és kedvenc kazuárunk nevének (Kazooie) összemixeléséből született új szó.)

Caris
(caris@vogel.hu)











STAR WARS EPISODE ONE
BATTLE FOR NABOO

„Na bumm!” Naboon





Nintendo 64

Típus	Akció
Kiadó	Lucas Arts
www.lucasarts.com/products/naboo	
Fejlesztő	Factor 5
Megjelenés	2000. december 18,

Akár találós kérdésként is szerepelhetne valamelyik kereskedelmi televízió népszerű vetélkedőműsorában, hogy ki a Csillagok Háborúja filmek legkevésbé népszerű szereplője. A beavatottak tudják, hogy nem másról, mint Jar-Jar Binksről van szó, akihez képest Jabba vagy Boba Fett igazi világsztárnak számít a sorozat rajongóinak körében.

Hogy miért is kellett ilyen bevezetőt keríteni a LucasArts és a Factor 5 legújabb Star Wars játékához? Azért, mert ebből a programból kiderül, hogy a Lucaséknál sem mindenki rajong az „isteni” Jar-Jarért, hiszen a Battle for Nabooban többször is kiszúrnak a szerencsétlen(?) flótással. Jar-Jarunk megpróbáltatásai már a játék legelején elkezdődnek, hiszen a Nintendo játékoknál szokásos nagy N betűs logo nem csak úgy céltalanul pörög, hanem felülről bepottyanva egyenesen a nagyfülű lényen landol. Innentől kezdve csak rosszabbra fordul Jar-Jar sorsa, de aki többet szeretne erről tudni, az nézze meg a játékot...

A program a Nintendo és a LucasArts jól ismert „barátságának” köszönhetően először N64-re jelenik meg, és a már jól ismert Rogue Squadron engine-t használja. Ez a második N64-játék, amely az új Csillagok Háborúja-trilógia első részének alapján készült (az első az Episode One Racer volt), és a készítők választása ezúttal a Naboon lezajlott csatára esett. A történet mindenki számára ismerős, aki látta a filmet: amíg Amidala Királynő, Qui-Gon Jinn és Obi-Wan Kenobi a Tatooine-on egy új hiperhajtómű-generátor megszerzésén fáradozik, Naboo bolygója őrizetlenül marad. A Galaktikus Kereskedelmi Szövetség nem akarja elúszni hagyni a kínálkozó alkalmat és megtámadja a védtelen planétát. A bolygó lakosaiból verbuválódott felkelők ezt nem nézik jó szemmel, és megpróbálják visszaszerezni lakhelyüket. A játékos egy ilyen lázadót, Gavyn Sykest alakítja, és a célja természetesen az, hogy minél több robot szétlövésével visszahódítsa a bolygóját.

A játékmenet a Rogue Squadronból megismert receptet követi. Egy űrhajóval kell össze-vissza repkednünk és feladatokat teljesítenünk. Ezek a küldetések az ilyen játékokban szokásos "pusztíts el valakit", "védj meg valakit", "juss el valahová" feladatokból épülnek fel. Mindenféleképpen újítás a Rogue Squadronhoz képest, hogy ezúttal nem csak bolygók felszínén, hanem az űrben is küzdhetünk. A helyszínek egy része ismerős lesz a filmből, de lesznek olyen pályák is, amelyeket az alkotók csak ezen játék kedvéért álmodtak meg. A Rogue Squadronhoz hasonlóan itt is tele van titkos dolgokkal a játék, az ügyesebbek új hajókkal és extra felszerelésekkel lehetnek gazdagabbak. A program egyik érdekessége, hogy nem fix választható nehézségi fokozatok lesznek benne: a játék teljesítményünk alapján menet közben keményít be kicsit vagy könnyít az akción, hogy mindenki számára megfelelő kihívást biztosítsa.

A grafika a szokásos LucasArts minőséget hozza. Jó hír, hogy a nagyfelbontású grafikához a játék kihasználja az Expansion Pakot,. Sajnos a fejlesztők úgy döntöttek, hogy a többjátékos módot kihagyják a programból. Kár, pedig igazán jó űrcsatákat lehett volna vívni négyen...

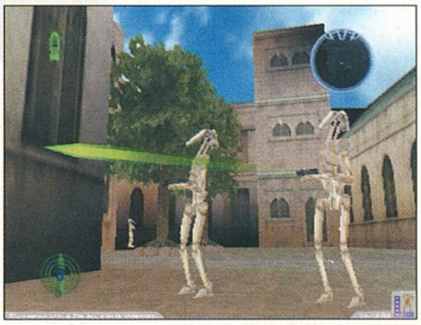
Caris
(caris@vogel.hu)

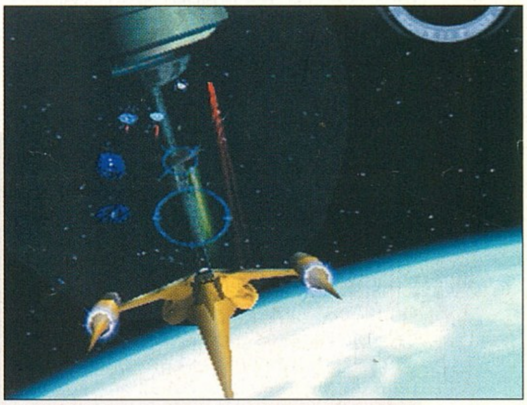


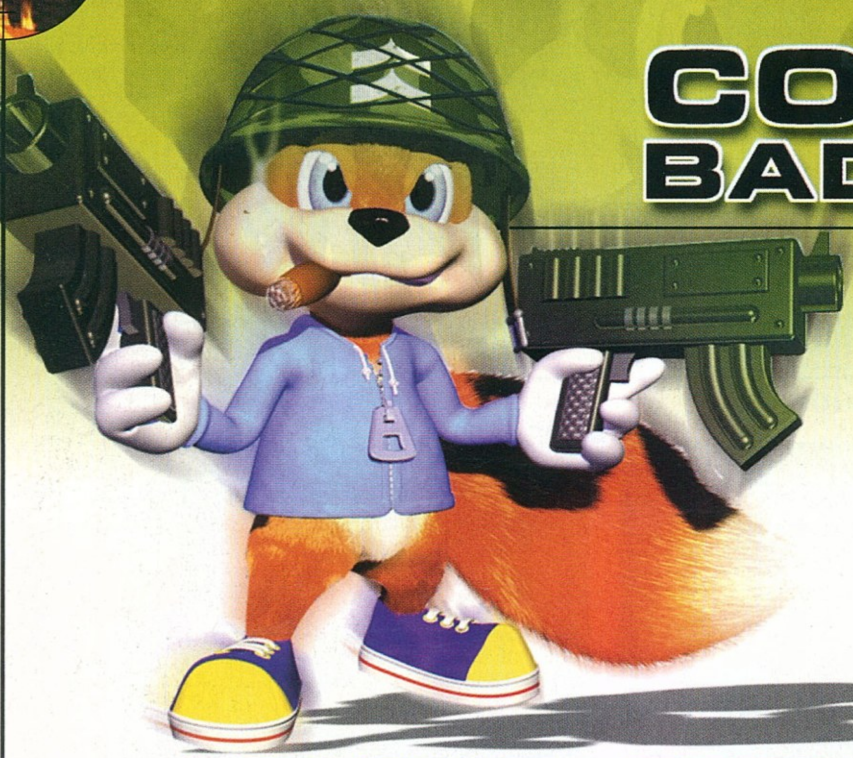








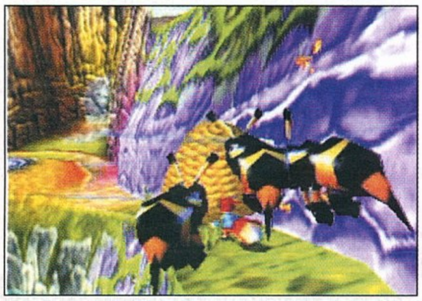




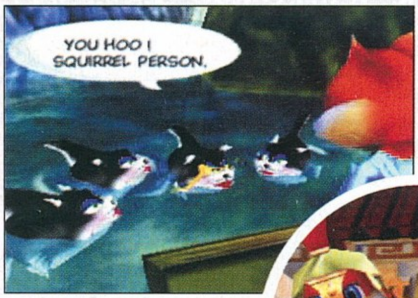
CONKER'S BAD FUR DAY

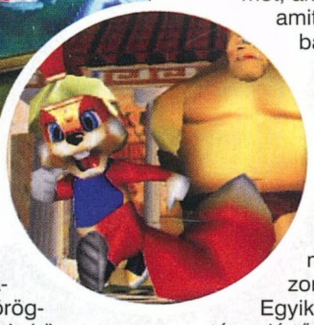
A mókusoknak is van rossz napja

Nintendo 64	
Típus	Akció-ügyességi
Kiadó	Rare
	www.rareware.com/recent/games/bfd
Fejlesztő	Rare
Megjelenés	2001. január 22.









Mindenki tudja, hogy a mókusok kedves és szeretetreméltó élőlények. Stresszmentesen élnek és általában békésen rágcsálnak valami magot vagy kuckóikban ücsörögnek békésen. Talán ennek is köszönhető, hogy még senki sem látott agresszív és dühös mókust. Az idillnek vége, hiszen eljött közénk Conker, aki mókusságát meghazudtolva részegeskedik és káromkodik, miközben kinyír mindenkit, aki az útjába kerül.

A játék elég régi múltra tekint vissza, mert először három éve lehetett róla hallani Conker 64 néven, igaz, akkor még egy békés platform-játékként próbált volna meg a Banjo-Kazooie mániában szenvedőkön segíteni. Ezután egy darabig senki sem hallott róla, ám kis idő múlva ismét feltűnt, ezúttal Twelve Tales: Conker 64 címmel. Ahogy az már lenni szokott, a békés mókus ismét eltűnt, de csak azért, hogy megint előkerüljön, ezúttal dühösen és bosszút álljon azokon, akik eddig nem engedték megjelenni a nagyközönség előtt.

A játék már megjelenése előtt megkapta a "csak 18 éven felülieknek" szóló plecsnit, ami elég ritka egy Nintendós játéknál. A fejlesztők úgy gondolták, hogy ha már a felnőtteknek készítik a programot, akkor mindent belepakolnak, amit a gyerekeknek NEM szabad látni és hallani. A gusztustalanul fröcsögő, repkedő véres húscafatoktól kezdve a vulgáris beszédig – amelyben többek között megtalálható mindenfajta káromkodás – olyan dolgok találhatók meg a játékban, amelytől még egy enegedékeny cenzor is azonnal a szívéhez kap. Egyik jelentben például hősünk a támadó tűz-szörnyeket a... hmmmm... vizeletével oltja el – igaz, eközben mókusunk nem vezérelhető, csak a sugár irányát tudjuk változtatni. (Egyébként ahhoz, hogy ezt a képességet újra használni tudjuk, – csakúgy mint a való életben – megfelelő mennyiségű sör elfogyasztása szükséges. A sörivás után persze hősünk másnapos lesz és sokat nem tud kezdeni magával egy darabig – kivéve, ha meglátogatja az elsősegély-ládát.) Ennek ellenére nem szabad elfelejteni, hogy a Conker nem más, mint egy igazi platformjáték a Banjo-Kazooie mintájára, csak valamivel idősebbeknek. Hősünknek legtöbb idejét a káromkodás és az ellenségek kiirtása mellett ugyanolyan egyszerű feladatok megoldásával kell töltenie, mint egy "normális" platformjáték szereplőinek, úgymint úszás, futás vagy ugrándozás.

A játék grafikája leginkább a Banjo-Kazooie-ra emlékeztet. A készítők a legtöbbet a karakterek animációin csiszoltak, többek között hősünk arcmimikája is kivehető lesz a TV képernyőjén, csakúgy, mint a különféle karakterek rendkívül jól kidolgozott halál-animációja. A pályák valamivel nagyobbak, mint a Banjoban, és a program használja a Expansion Pakot is, hogy minél szebb grafikát varázsoljon a szemünk elé.

A Conker's Bad Fur Day teljesen más, mint amit eddig a Nintendo 64-től és a Rare-től megszokhattunk, talán éppen ez az, ami miatt az egyik legjobban várt játék azok között, akik hallottak már valamit róla. Mivel a konzolok között az N64 az, amely leginkább a fiatalabb korosztály körében népszerű, nem lehet tudni, hogy mekkora sikert arat majd a Conker.

Caris
(caris@vogel.hu)



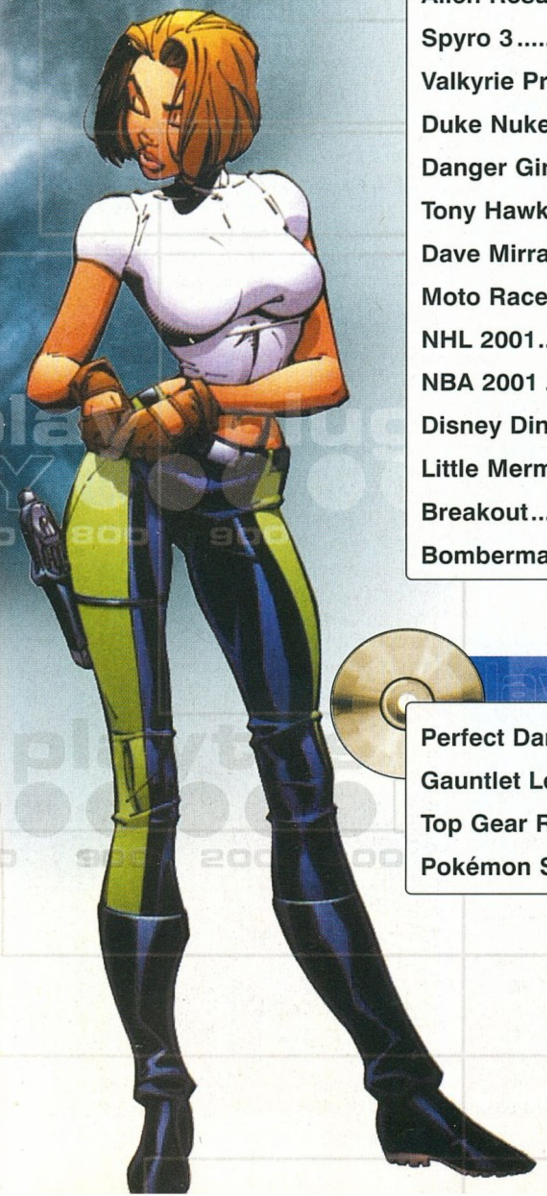


PLAYTEST

Dreamcast



PlayStation





▲ Chrono Cross



▲ Dino Crisis 2



▲ Alien Rsurrection

Nintendo 64



CHRONO CROSS

PlayStation

Típus	RPG
Kiadó	Square EA
	www.squaresoft.com
Fejlesztő	SquareSoft
Megjelenés	2000. szeptember (NTSC)
	– (PAL)

Azt hitted nyugtod lesz a FF9-ig? Tévedtél...

Az idei évet valószínűleg sokáig fogják emlékezetükben őrizni a színvonalas szerepjátékok kedvelői, ami elsősorban a SquareSoft nagyágyúinak köszönhető. Relatíve a cég nem szokott sok játékot kiadni – na de ami kikerül tőlük, az mind mestermű a maga kategóriájában! 2000-ben kiadták a Legend of Manat, a Vagrant Storyt és most már a Chrono Cross is hozzáférhető angolul (azoknak, akik nem (csak) a szerepjátékokat kedvelik, ott van a Parasite Eve 2 és a Front Mission 3), és természetesen a legtöbbek által várt játék, a Final Fantasy IX is még idén napvilágot lát. A Squaresoft egy évben még sosem adott ki annyi játékot, mint azt idén tette, és ezt felfoghatjuk egyfajta búcsúzásként a Playstationtől. Sajnos ezt a programbőséget nem lesz lehetőségünk megszokni, hiszen a PS2-re – amíg bele nem jönnek az új konzol programozásába – nem fogják így szórni a játékokat. Az egyetlen jövőre várható játékuk az új konzolra a Bouncer, és a sokak által várt Final Fantasy X még nagyon kezdetleges állapotban van (a sorozat XI. online részéről nem is beszélve).





▲ Kid ma szemlátomást bugyi nélkül indult csatába

A Chrono Cross az 1995-ös SNES-játék, a Chrono Trigger folytatása. A két rész között jóval szorosabb a kapcsolat, mint a Final Fantasy epizódjai között, de a Chrono Trigger ismerete azért nem szükséges az újabb rész élvezetéhez. Mindössze néhány szereplő, illetve tárgy tért vissza, ilyen például Lucca, vagy a játék legjobb fegyvere, a Masamune. A Chrono Trigger középpontjában az időutazás állt, és sokan a SNES-re megjelent egyik legjobb játéknak tartják. A fantasztikus minőség fő oka a játékot készítő csapat összeállítása volt. Nobuo Oematsu (Final Fantasy-sorozat) és Yuji Hori (Dragon Quest) mellett egy Akira Toriyama nevű úriember is részt vett a projektben, aki holmi Dragon Ball Z nevű dolgok révén lett világhírű. Nemrégiben kiadták Playstationre is (grafikailag semmit nem fejlesztettek rajta, de a töltési idő drasztikusan csökkent), és néhány dolgot megváltoztattak benne, hogy ne legyenek ellentmondások a régi és az új rész között. Ez főként párbeszédek átírását és alternatív befejezéseket jelenti (ilyen volt például az, hogy a Masamunét valaki ellopja, így kerülhetett be a kard a Chrono Crossba is). Ez a verzió sajnos csak Japánban jelent meg és igen valószínű, hogy nem is fogják lefordítani, tehát számunkra nem lesz élvezhető.

Technikailag a Chrono Cross egyike a legfejlettebb Playstation játékoknak, és ez természetesen főként a grafika terén figyelhető meg. Ilyen fantasztikus vizuális megoldásokat, ilyen gyönyörű textúrákat én még nem láttam PS-játékban! Pixele-



▲ A legidegesítőbb ellenfelek egyike: egy Beeba, az ő kis koponyás napernyőjével



▲ A Chrono Crosst rejtő barlang látogatása tilos. Legalábbis egyelőre...



▲ A legrövidebb út a szembenállók szívéhez: az Attack parancs

ket legfeljebb csak akkor láthatunk, ha valakinek a feje betölti az egész képernyőt, és a program – nemcsak az én véleményem szerint – még egy mai PC-n is elmenne. A karakterek 3D-s képe a menüben jónéhány Dreamcast és PS2 játék szereplőinél is jobban néz ki. A varázslatokat látványos effektek kísérik, a karakterek és a szörnyek animációja hibátlan. Nyugodtan elmondható tehát, hogy grafikailag a játék egyszerűen tökéletes.

A játék engine-je egyébként minden ízében új, a készítők egy bitet sem vettek át korábbi Square játékokból. CG-videókból sajnos nincs túl sok, azok viszont a Final Fantasy VIII videóinak és a FF mozi alkotóinak művei – azt hiszem ez már elég sokat elmond a minőségről. Az intro a játék későbbi videóiból van összevágva, amely megoldás már a Parasite Eve-nél is furcsa volt számomra. Kicsit „lusta" megoldásnak tartom, remélem, hogy nem szoknak rá erre a SquareSoftnál. Ezt a lustaságot abból is lemérhetjük, hogy van olyan videó, amit a játék során négyszer is láthatunk! Azért ez eléggé szíven ütött. A renderelt hátterek csodálatosak, fantasztikusan néz ki például a mérgező levegőjű Hydra Marsh, vagy a vidám tengerparti falu, Arni. Ráadásul ezek a hátterek nem állóképek, hanem tele vannak mozgással: az említett mocsárban például kavarog a zöld levegő, fodrozódik a piszkos mocsárlé, mászkálnak a szörnyek; a faluban az emberek beszélgetnek, a stégről gyerekek ugrálnak be a vízbe, egy öreg horgász bóbiskol a csónakja mellett – tehát minden hely, minden város a szó szoros értelmében ÉL körülöttünk.

Természetesen a zenék és a hangok mindig pontosan illeszkednek a környezethez: a vidám, ünnepre készülődő Terminában örömteli muzsika szól, míg az Átkozottak Szigetén (Isle of the Damned) felzaklató, sötét zenét hallhatunk. A zenéket egyébként ugyanaz a Yasunori Mitsuda készítette, aki a Chrono Trigger, illetve a Xenogears zeneszerzője volt – most sem kell benne csalódnunk, fantasztikusat alkotott. A szereplők beszélgetései ebben a játékban sem hallhatóak. Sokak szerint ez baj, szerintem ez egyedi hangulatot biztosít a SquareSoft játékainak (ráadásul egy rossz, oda nem illő hanggal nagyon könnyen el lehet rontani bármilyen játékot).

Ami még külön említésre méltó, az a fordítás minősége. A Final Fantasy-sorozat néhány korábbi – még SNES-es – epizódja olyan rosszul volt lefordítva, hogy a rajongók készítettek egy új verziót, mert annyira elégedetlenek voltak a hivatalossal (egész egyszerűen kihagytak egy csomó párbeszédet, illetve rövidítve rakták be őket a játék angol változatába). A Chrono Cross esetében ilyen gond nincs, a fordítás tökéletes (ezt persze nem én mondom, hiszen nem játszottam a japán verzióval és japánul sem tudok; olyanok mesélték, akik ezt a két dolgot elmondhatják magukról). Ami mindig is nehézséget okozott a fordítóknak, az az, hogy háromféle japán írásjel-készlet létezik és ezek váltogatásával olyan hangulatokat, érzéseket tudnak kifejezni a japán játékkészítők, melyeket semmilyen más nyelven nem lehet megtenni (legalábbis angolul biztosan nem). Ezt a problémát fantasztikusan oldották meg. A különböző karakterek közti különbségeket úgy érzékeltették, hogy a legtöbb karakter sajátos beszédstílust kapott: Pierre és Harle francia-angol keveréknyelven kommunikál, Draggy minden "r" betűt kihangsúlyoz, Irenes német akcentussal beszél, Kid pedig szlenget használ.



▲ A tündibündi kis Poshul tényleg használni akarja ezt a bigyót, csak előtte keres egy telcsi-fülcsit

A fordítókkal készített interjúban olvastam, hogy ezeknek a különböző stílusoknak a játékba illesztése volt a legnehezebb feladatuk. A PSX-nek ugyanis nagyon kevés a memóriája és ezért egy saját kis alprogramot kellett írniuk, ami valós időben elvégzi a szöveg megváltoztatását az éppen használt szereplőktől függően. Ez azért fontos, mert a főszereplőt kísérő 2 karakter egy adott eseménynél mindig ugyanazt mondja, függetlenül attól, hogy kit is vittünk magunkkal, viszont a stílusuk nagyon változó lehet. Ennek a fordítói megoldásnak köszönhetően sokkal han-





▲ A legnagyobb metropolisz a világon, Termina. Legalább nyolc épület van benne!



▲ Kid készítheti elő a sminkesdobozt



▲ Ma Kid mondja a vízállásjelentést









▲ **Irígylésre méltó helyzet: hősünk társaságában két gyámolításra váró hölgyike**



gulatosabb lett a játék, és a karakterek sokkal megkülönböztethetőbbé váltak. Az egyetlen negatívum a szövegekkel kapcsolatban, hogy a főszereplő szövegét nem láthatjuk, csak a reakciókból találhatjuk ki, hogy éppen mit mondott. Ez eleinte nagyon furcsa volt, és még most sem igazán értem, hogy miért csinálták meg így a játékot – néha elég sokáig tart kisakkozni, hogy mit is mondhatott Serge.

Az irányítás példásan jól van megoldva és az első pillanatban bonyolultnak tűnő menük is hamar kezelhetővé válnak. A mozgás ugye egyértelműen a D-paddal vagy az analóg karral történik, az X gombbal vizsgálhatunk meg valamit, vagy kezdeményezhetünk párbeszédet. Ha valakinek valami fontos dolgot szeretnénk megmutatni, vagy egy tárgyat használni, azt a □ gombbal tehetjük meg. A △ gombbal a menübe léphetünk be, a O pedig a cancel, tehát ezzel lépkedhetünk vissza a menükben. A Select gombbal változtathatjuk meg a szereplők sorrendjét, ez néhány mellékküldetésben lehet hasznos, a Starttal pedig bármikor leállíthatjuk a játékot. A vibráció is jól van megoldva, én nagyon örültem, amikor a videók alatt is érezni lehetett a rángást.

Maga a játékrendszer sok változáson ment keresztül a Chrono Trigger óta és elég egyedire sikerült. Számomra nagyon érdekes, hogy amíg egyre több játék veszi át a Square által kitalált Active Time Battle megoldást (tehát az idő folyamatosan telik, mégis csak néha adhatjuk ki az utasításokat a karaktereinknek) addig a rendszer kifejlesztői legutóbbi játékaikban nem használják (Vagrant Story, Parasite Eve 2). Ez a helyzet a Chrono Cross-szal is, a harc megoldása más alapokon nyugszik. Először nagyon összetettnek tűnik, de később be fogjuk látni, hogy egyáltalán nem bonyolult a rendszer; leginkább a Final Fantasy VII kissé leegyszerűsített verziójának tűnik – mivel azonban nem olyan könnyen érthető mint az, következzen részletesen a harc és az ahhoz kapcsolódó dolgok leírása.

Egy karakter csak egy fegyvert, egy páncélt és három kiegészítőt használhat egyszerre. A karakterek fegyvereit nem váltogathatjuk szabadon, mindenki csak egyféle fegyverrel képzett, de természetesen az adott fegyvert fejleszthetjük – ugyanúgy, mint a Final Fantasy VIII-ban – különféle, általában szörnyekből kinyerhető komponensek felhasználásával. Majdnem ugyanez a helyzet a páncélokkal is, de itt három nagy kategória van: általános páncélok, női páncélok és gyerek-méretű páncélok. Az általános páncélokat mindenki felveheti, a másik két osztályba tartozót természetesen csak a nők, illetve a kistermetű karakterek (ide tartozik a legtöbb "nyomi" karakter is, mint pl. Draggy, a sárkánykölyök, vagy Starky, a lezuhant UFO pilótája). A kisegítő felszerelések közé tartoznak a különféle sisakok, karkötők, gyűrűk és még ki tudja milyen varázstárgyak, melyeket szörnyek hulláiról akaszthatunk le, illetve nagyritkán ládákban is találhatunk egyet-egyet. A fegyverek, páncélok és sisakok készítését kovácsműhelyekben végezhetjük el (Forge opció), illetve később, egy speciális tárgy használatával már bárhol. Ezeken a helyeken egyébként szét is szerelhetjük (Dissassemble), valamint el is adhatjuk őket.

A karaktereknek hat harci mutatója van, és ezek határozzák meg, hogy mihez értenek inkább: harchoz avagy a mágiához. Az Atk a támadóerő (a sebzést befolyásolja), a Hit% a találati pontosság, a Def a fizikai védelem (a sebzést csökkenti), az Evd% a kitérés esélye, a Mgc a mágia (minél magasabb, annál erőteljesebben hatnak varázslataink), és végül az MDef a mágikus védelem (a ránk küldött varázslatok hatását csökkenti). A külön-



▲ **Orlha akcióban.Tanulság: ne kötözködj a pultoslányokkal!**



▲ **Egy spéci lövés á la Chuck Norris, pedig ő csak Norris**





▲ Serge negy szakértője a tüzes menyecskék lehűtésének

bőző tárgyakkal ezeket növelhetjük, de természetesen tekintettel kell lennünk az adott karakter képességeire, – már ha ütőképes csapatot akarunk összehozni – hiszen hiába pakolunk meg egy mágust erős fegyverekkel, hatalmas páncélokkal és fizikai képességet növelő kiegészítőkkel, nem lesz belőle Terminátor – neki inkább a mágikus képességeket kidomborító tárgyakat adjuk (persze egy jó páncél sosem árt). Ezenkívül természetesen kulcsfontosságú a HP (életerő) mennyisége. Ha a karakter egy számára eddig ismeretlen szörnnyel találkozik és győztesen kerül ki a csatából, akkor a fenti értékei változhatnak. Ez legtöbbször néhány plusz HP-t jelent, de néha – általam fel nem ismert szisztéma szerint – sokkal több bónuszt is kaphatunk. A szörnyek között külön kategóriát képeznek az úgynevezett Bossok, azaz a főellenségek. Az ilyeneket általában hamar felismerjük háznyi méretükről (persze akadnak kivételek), no és arról, hogy az átlagosnál sokkal keményebb ellenfelek. Az ellenük használandó általános technikáról lejjebb lesz szó, de ha még így is kemény diónak bizonyul valamelyikük, akkor a végigjátszásban nézz utána az adott bestiának, és így már remélhetőleg nem fog problémát okozni a legyőzése. Ha egy főellenséget legyőzöl, akkor több dolgot kaphatsz: jelentős (10-15) HP növekmény, és képességeid javulása lesz a legfontosabb jutalom, ezen kívül kapsz egy csillagot is. A csillagok két dolog miatt fontosak, először is az egy harcban használható varázslatok száma a csillagok mennyiségéhez van kötve, másrészt az idéző mágiákban van szerepe.

A Chrono Cross sajátos harci szisztémát használ, amely lényegében a körökre osztott rendszerekre hasonlít. Minden harc elején a három karakterünk áll szemben az ellenfelekkel. Amikor elkezdődik a harc, mindenkinek hét staminapontja van. A staminapontokat támadásra használhatjuk fel, háromféle erősségben. Egy, két vagy három pontot felhasználva egyre erősebb támadásokat ereszthetünk meg, viszont minél erősebb egy támadás, annál kisebb az esély a találatra. Ha a staminapontok száma nullára csökken (vagy kiadjuk a Defend parancsot) akkor a következő karakteren a sor. Ezt bármikor megszakíthatják a szörnyek támadásai, varázslatai. Ha egy karakter támad, akkor a többiek annyi staminapontot kapnak vissza (a maximum a hét), amennyi pontot ő elköltött támadásra. Ha sikerült megütni az ellenfelet, akkor az LV felirat mögött álló szám megnövekszik annyival, amennyi staminapontot elköltöttünk arra a támadásra. Ezeket a pontokat varázslatokra fordíthatjuk (az egyszerűség kedvéért hívjuk ezt varázspontnak, hiszen tulajdonképpen erről van szó). A varázslatokat akkor tudjuk használni, ha azokat hozzákapcsoltuk egy karakterhez. A varázslat-helyek (bocs, de nem találtam jobb szót az Element Slot névre) tulajdonképpen egy rácsot alkotnak, ebbe a rácsba lehet berakni a varázslatokat. Az újabb és újabb varázslat-helyeket a bossok elleni csaták után kapott csillagok nyitják meg. A varázslatoknak van egy alap szintje, és ha egy ennél magasabb szintű helyre rakjuk be őket, akkor annak a varázslatnak egy erősebb változatát kapjuk. Ennek persze ára is van, hiszen minden annyi varázspontba kerül, ahányadik szintű helyre raktad be. Tehát egy mezei Fireballt egy varázspontért süthetsz el, de ha egy harmadik szintű varázslat-helyre raktad be, akkor az így keletkezett Fireball +2, már 3 varázspontba kerül. Ha egy varázslatot elhasználtunk, akkor azt abban a csatában már nem fogjuk tudni ellőni. Ezzel kapcsolatban van még egy nagyon fontos dolog, mégpedig az, hogy ha valaki varázsol, akkor a staminája -6-ra csökken, tehát a többieknek sokat kell támadnia ahhoz, hogy újra cselekvőképes legyen. Ezen az alapon lehet különféle harci taktikákat kidolgozni, de nyilván a legjobban az jön be, hogy egy karakter varázsol, a többi pedig támad (és így a varázsló staminapontjait is feltölti) és ha kell, gyógyít.

A harci rendszer nem csak ebből áll, mert a SquareSoft csavart még egyet rajta. Mindenkinek és minden varázslatnak van egyfajta veleszületett „természete", amit a játék hat színnel jelöl. Ez az Innate color, amit jobb szó híján mágikus szférának fogok hívni. A hat szín mindegyikének van egy ellentéte, ami ellen nagyobb hatásfokkal működik. A színpárok a következők: vörös-kék; zöld-sárga; fekete-fehér. Ezzel hatalmas pluszt adtak a játéknak, hiszen így sokkal változatosabb taktikák kidolgozására van lehetőség. Például Serge, a központi karakter szférája fehér. Ez azt jelenti, hogy a fekete szférájú ellenfeleken nagyobbakat sebez, egy fehéren kevesebbet. Viszont ez fordítva is igaz: a fekete ellenfelek és varázslatok több sebet okoznak neki, a fehérek sebzése csökken, a többi szférához tartozó ellenfelek ellen pedig módosítók nélkül harcol. A varázslataival ugyanez a helyzet. Mivel ő a fehér szférához tartozik, ezért fehér színű varázslatai





▲ A sajátos akcentussal rendelkező Luccia egy virágemberrel próbál elkápráztatni bennünket – kevés sikerrel

nagyobb sebet okoznak, mint a többi (a fekete varázslatok sebzése pedig drasztikusan csökken, ha ő használja). Ebből az következik, hogy az optimális hatás érdekében akkor cselekszünk legokosabban, ha minden karakterre a saját szférájába tartozó varázslatokat bízzuk. A rendszer így szövegben tálalva talán kicsit bonyolultnak tűnik, menet közben azonban teljesen egyértelmű, hasonlóan az FFVIII GF-kompatibilitási megoldásához. A varázslatokkal kapcsolatban további érdekesség, hogy a program megjegyzi a három utolsónak használt varázslat színét, és ezt ki is jelzi a bal felső sarokban. Ha mind a három mező ugyanolyan színűvé válik, akkor az ahhoz a szférához tartozó varázslatok ereje megnő – ez a Field Effect. Ez nyilván lehet jó (ha mi csináljuk), de lehet rossz is



▲ Nem menekülés, taktikai visszavonulás



▲ Mikrobinak ma nagyon rossz napja van



▲ A Dragon United csapata éppen a Chrono Cross megszülésén munkálkodik

(amikor a szörnyek a saját színükkel töltik fel az első két mezőt, mindenképpen süssünk el egy más színű varázslatot).

A varázslatoknak öt különböző fajtája van. A sima varázslatok úgy működnek, ahogy azt az imént olvashattátok. Van a varázslatoknak egy típusa (Consumables), amelyek használat során eltűnnek. Szerencsére ezeket minden boltban be lehet szerezni, és általában gyógyító szerekről van szó. Az ilyen varázslatokat a menüben is használhatjuk.

A Trap (csapda) varázslatokkal az ellenfeleinktől lophatunk el normális és idéző varázslatokat. Ezeket használjuk el a csata elején, és ha egy ellenfél ilyen varázslattal jönne, akkor az nem hat senkire, mert megkapjuk mi. Ezek a varázslatok is csak egyszer használhatók, de nagyon hasznosak, mert általában a legerősebb varázslatokat (UltraNova, BlackHole, Saints) tudjuk velük megszerezni.

A negyedik típusba az idéző mágiák tartoznak (a nevük előtt kis csillag van), ezek a legerősebbek. Az idéző varázslatokat csak olyan karakternek adhatjuk oda, akinek a szférája azonos az idézendő lényével. Az ilyen mágiát csak akkor tudjuk ellőni, ha a Field teljes (tehát az utolsó három mágia ugyanolyan szférájú volt) és ugyanolyan színű, mint az idéző varázslat. Ekkor csillagjaink száma csökken eggyel (ez nem hat ki statisztikáinkra), és pihenéssel tudjuk viszanyerni őket.

A legutolsó csoportba a speciális képességek tartoznak, ezeket kis jin-jang szimbólum jelzi. Minden karakternek van egy harmadik, egy ötödik és egy hetedik szintű képessége. A harmadik és az ötödik szintű képességeket automatikusan kapjuk meg egy bizonyos számú csillag után (ezeket nem lehet eltávolítani a varázslat-helyről), a hetedik szintű képességek egy része szintén így működik, bizonyosakért azonban mellékküldetéseket kell teljesíteni.

A fentiekből kitalálható a főszörnyek elleni „taktika" is. Mivel az ilyen csaták előtt majd' mindig van mentési lehetőség (a világtérképen és a zöld forgó gúláknál – Record of Fate – lehet menteni), csak be kell rakni a csapatba olyan karaktert, akinek a szférája ellentétes az ellenségével (a szörny neve alatt kis karika jelzi ezt), pakoljuk meg varázslatokkal a saját szférájából, és mindenkinek adjunk gyógyító varázslatokat. Így nem okozhat túl nagy gondot a legtöbb főellenség legyőzése. A játékban egyébként minden szörnyet előre látunk, nincsenek tehát véletlenszerű csaták. (Olyan persze akad, hogy egy szörny a fejünkre ugrik, ha például beindítunk egy csapdát.) Szerencsére játékosbarát programról van szó: a szörnyeket ki is kerülhetjük, ha ügyesek vagyunk és a csatákból el is lehet futni (az FFVIII-cal ellentétben még a bossok elleni harcokból is). Még egy tanács a harcokhoz: mindig legyen olyan karakter a csapatban, aki tud lopni, mert a legerősebb tárgyakhoz így juthatunk.

Eddig már volt szó a technikai megoldásokról, az irányításról, a harcrendszerről, most következzék pár szó a történet-



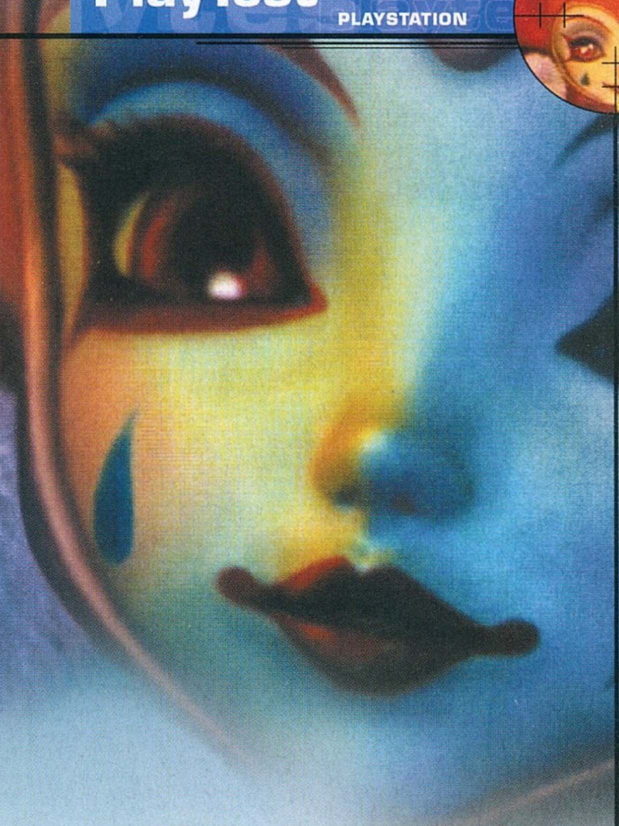
▲ Még Batman sem tudná megállítani csapatunk, nemhogy két vacak bőregér



▲ A maláriát terjesztő cecelégy, tudvalevőleg nem védett állatfajta – ergo agyoncsapandó



▲ A küzdelem fix 1-esre áll, a lufilénynek esélye sincs





▲ Serge szívtépő látogatása a saját sírjánál



ről. Itt látszik igazán, hogy a Square csinálta a játékot: fantasztikus a hangulata, és szokás szerint tökéletesen bele tudod élni magad a történetbe. A játékban egy fiatal fiú (Serge) történetét követhetjük nyomon, aki egy kis halászfaluban, Arniban él. Egy furcsa álom után kezdődik új nap az életében... A kaland elég lassan indul be, az igazi események azzal kezdődnek, hogy Serge átkerül egy másik világba. Itt találkozik egy Kid nevű temperamentumos lánnyal, aki egy nagyhatalmú ereklyét (Frozen Flame) keres. Később megismerkedünk a Chrono Cross Sepirothjával/Seiferjével: Lynx a legfőbb ellenség a játékban, aki valamilyen titokzatos módon kapcsolatban van Kiddel, és úgy tűnik, hogy Serge-et is ismeri...

A történet folytatását itt nem is lőném le, mert azzal sokak örömét rontanám el. Ha nem értesz valamit, akkor nézd meg a kis könyvecskében, ami remélhetőleg segíteni fog. Sajnos a játék néhol nagyon logikátlanul van felépítve, mert sokszor olyan dolgokat kell tennünk, amelyek egyáltalán nem maguktól értetődőek. Ezekben az esetekben még utalásokat sem kapunk, tehát ha nem nézzük meg a végigjátszásban, akkor a „mindent-végigjárunk-mindenkivel-beszélünk-hátha-lesz-valami" megoldást kell alkalmaznunk. Számomra ez volt a legidegesítőbb dolog a játékban, mert a próbálgatásokkal nagyon sok időm elment.

Hatalmas pozitívum viszont, hogy összesen 45 (!) karaktert irányíthatunk a játék során, szinte minden szereplőt felvehetünk a csapatba. Ha az összeset meg akarjuk szerezni, akkor nagyon sok mellékküldetéssel fogunk találkozni, és ez nagyon megdobja a program hangulatát. A rengeteg karakternek köszönhető az is, hogy mindenki más stílusban, más csapat-összeállítással viheti végig a játékot, mindenki más karaktereket favorizálhat (a szerkesztőség többi tagja körében például nagyon népszerű volt NeoFio, aki nekem – finoman szólva – nem volt túl szimpatikus). Na és persze nem egy utolsó szempont a többszöri játszhatóság tekintetében sem...

Mindezek tejébe jön, hogy akkor sincs vége a kalandoknak, ha végigjátszottad a játékot! Ha elkezded az ilyenkor megnyíló New Game+ opcióval újrajátszani a programot, akkor rengeteg újdonságot találhatsz. Kipróbálhatsz más szereplőket, megvívhatsz új szörnyekkel, és – ami szerintem a leghangulatosabb dolog – bármikor megküzdhetsz a főellenséggel. Hogy ez miért jó? Mert így különböző megnyeréseket láthatsz, mert összesen több mint tíz létezik! A Square ezeket az alternatív befejezéseket titkolja legjobban, amit mi sem példáz jobban, mint hogy nem lehet tudni, mennyi is van belőlük (ráadásul ezzel kapcsolatban a hivatalos Chrono Cross Gaming Guideban sincs semmi). Az újrajátszás egyébként az újdonságoknak köszönhetően cseppet sem unalmas, tehát a játék – kisebb hibái ellenére is – jó választás lehet, és mindenkit sokáig le tud kötni. Köszönjük SquareSoft, nagyon köszönjük!

Grath
grath@mail.datanet.hu



▲ Kid lopáshoz készülődik; ejnye-benye!



▲ Naplemente és 3 agresszív alak. Minden együtt van egy jó kis pofozkodáshoz



▲ Karsh életfilozófiája igen egyszerű lélekre vall



▲ Ha Serge varázslata becsődöl, Nikki majd szétveri a gitárjával a szörnyek arcát

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha szereted a szerepjátékokat, akkor nem hagyhatod ki ezt a programot, hiszen minden együtt van, ami a jó szórakozáshoz kell: fantasztikus grafika, gyönyörű zene, rengeteg karakter, és az újrajátszás változatossága. Bár a történetnek vannak kisebb hibái, azért most sem kell csalódnunk a SquareSoftban, a játék sokkal jobb, mint konkurensei.

POZITÍVUM

- A Square csinálta
- Rengeteg karakter és mellékküldetés
- Többféle befejezés

NEGATÍVUM

- A Final Fantasy-sorozat azért jobb
- Kevés videó, és azok is ismétlődnek
- Néhol logikátlan történetvezetés

GRAFIKA	94 %
HANG	86 %
ÉRTÉK	90 %

1 ntsc

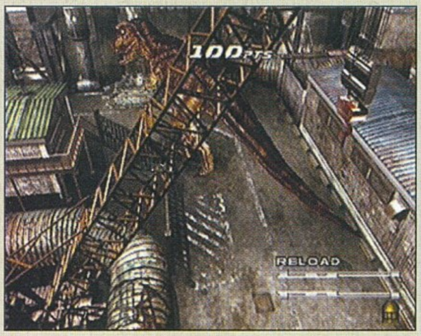
DINO CRISIS 2

PlayStation	
Típus	Akció
Kiadó	Capcom
	www.capcom.com
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2000. szeptember 20. (NTSC)
	? (PAL)

Hogyan is pusztultak ki a dinoszauruszok?!



▲ A fogorvosok szövetségének ajánlásával...







Spielberg bácsi Jurassic Parkjának sikere óta igen népszerű téma a játékfejlesztők között is a dinoszauruszok. Ezek általában az őshüllőket, mint legyőzendő ellenfeleket szerepeltetik. A Dino Crisis 2-ben sincs ez másként. Már egy éve is elmúlt, hogy utoljára – úgy igazán jól – térdig tocsoghattunk a dinovérben az első részben, és a fejlődés szemmel látható a játékon: sokkal jobban igyekszik kilépni – sikerrel – a nagyobbik testvér, a Resident Evil árnyékából. A történet ismét a 3. energia, az időutazás és a dinoszauruszok körül bonyolódik. Immár kormányzati ellenőrzés alatt tovább folynak a 3. energia felhasználásával történő próbálkozások. Most sem sikerül azonban elkerülni a malőrt, és az a bizonyos képlékeny matéria ismét belepottyan a ventillátorba. A kísérletek helyszíne (a katonai bázis és a közeli Edward City) fogja magát, és mindenestől helyet és földtörténeti korszakot cserél jó néhány hektárnyi kies, prehisztorikus dzsungellel. Különleges egységet szerelnek fel – spéci dinoellenes fegyverekkel (ha!) – és indítanak útra az eltűntek előkerítésére, de leginkább a kutatási eredmények visszaszerzésére. Az egység tagjai között van az első részből már ismerős Regina is, aki az egyik általunk irányítható főszereplője lesz ennek a játéknak is. A bevezető képsorokon láthatjuk, hogy a csipet-csapat megérkezik a helyszínre, ahol a táborverésnek néhány kóbor Velociraptor és egy meglehetősen barátságtalan Tyrannosaurus Rex vet véget. Ez utóbbi állatka még barátságtalanabb lesz attól, hogy kilövik rakétavetővel az egyik szemét, és a raptorok hathatós segítségével gyorsan múlt időbe teszi a csapat nagy részét. Úgy néz ki csak két hősünk Dylan és Regina vállára nehezedik a túlélők megmentésének és a kutatási eredmények visszaszerzésének igen nyomasztó terhe. A kilátások nem túl rózsásak.

Két főszereplőnk más-más harci alakulatokból való tartozása már az elején némi villongásra ad okot kettőjük között. Regina a S.O.R.T. tagja, aki a durva eljárások helyett a fineszesebbeket díjazza. Dylan – aki a T.R.A.T.-nak dolgozik – ellenben a direkt, „odavágok, oszt jól van"-típusú megoldások híve. A két választható út: az indákkal benőtt, vagy az elektronikusan zárt ajtó. Regina megkönnyíti számunkra a választást, elektronikus botocskájával megpiszkálva a zárat, kinyitja a jobb oldali ajtót, és egy „majd később találkozunk!" felkiáltással távozik is. Ez egyébként az egész játékban „alapszabály": az indával benőtt ajtókon csak Dylannel, az egyszerű, kulcsot nem igénylő elektronikusan bezárt ajtókon pedig csak Reginával tudunk bemenni. Ezután kapjuk meg Dylan irányítását.

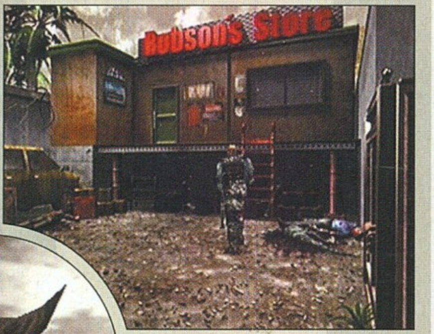
Az irányítás a Resident Evilben alkalmazottra hajazik leginkább. FEL gomb – hő-



▲ Az akut dinó-krízis leküzdésének első számú orvossága



▲ Hess innen, te rondaság!



▲ Robson boltja technikai okok miatt szünetel



sünk elindul abba az irányba, amerre néz. LE gomb – hátrál. JOBB, BAL – fordulás az adott irányba. X – akció gomb (ajtónyitás, létramászás, tárgyfelvétel), harci módba kerülés után az elsődleges fegyverrel való lövés is ezzel a gombbal lehetséges. KÖR a másodlagos fegyver használata. HÁROMSZÖG – a víz alatt az ugrásra szolgál. NÉGYZET – akció gomb, harci módban tüzelés az elsődleges fegyverrel. R1 – harci mód bekapcsolása, megnyomásakor automatikusan a legközelebbi ellenfél felé fordul, harci módban is lehet mozogni. R2 180 fokos fordulat. Hasznos ha két oldalról támadnak egyszerre. L1 – harci módban ezzel válthatunk a célpontok között. L2 – térkép. A Start gombra pauzálódik a játék, illetve az Optionsben megejthetünk néhány beállítást.

A Start gomb megnyomásával nézhetjük át és használhatjuk a nálunk lévő cuccokat. A Weapon pont az elsődleges és másodlagos fegyverek beállítása, de vannak olyan nagy fegyverek (pl. lángszóró), amelyek mellé nem választhatunk másodlagos fegyvert. Az Item Recoveryvel használhatjuk a talált/vásárolt gyógyító kütyüket, míg a Key Items a megtalált, küldetéssel kapcsolatos tárgy (pl. kódkártya) használata. Arra nagyon érzékeny a játék, hogy pontosan a megfelelő helyen használjuk a megfelelő tárgyat: ha egy fél lépéssel is eltávolodunk attól a ponttól, ahol az adott tárgyat használni lehet, máris megkapjuk a „Tárgy itt nem használható!" szöveget. Ugyanez igaz a létramászásra is: ha nem a megfelelő helyen nyomjuk az akciógombot, igencsak megfogyatkozik az egészségünk, míg fel sikerül másznunk a létrán. A File-ban általunk talált szöveges üzenetek, illetve Dino fájlokat olvashatjuk, a Map pedig a térkép.

A fegyvereket és egyéb cuccokat a lelőtt dinokért kapott pontokból vehetünk a SAVE/SHOP pontokon, amit egy, a falon lévő fémszínű terminál jelöl. Menteni is csak itt menthetünk. Minél erősebb a dino, annál több pontot kapunk érte. Bónusz pontokat akkor kapunk, ha egymás után több dinot nyírunk ki (vagy épp akkor sikerül kinyírni, amikor épp támadott), illetve ha egy pályarészen egyszer se sebesítettek meg, akkor kapunk még néhány bonuszpontot (2000-12000!!!). Erre erősen törekedjünk is és – ha találunk egy-két könnyű pályarészt, ahol ez sikerül – menjünk át rajta néhányszor tápolás céljából, mert szükség lesz a pontokra. (Persze ha egy pályarészen túl sokszor járunk, akkor onnan előbb-utóbb eltűnnek a dögök, megelőzvén a túlzott tápolást.) Vannak fegyverek, melyeket csak Dylan vagy csak Regina használhat – erre azért figyeljünk, mert lehet, hogy a sztoriban épp a másik karakter jön, aki – miután a másikat tápoltuk – ott áll egy szem pisztollyal. Az elsődleges és másodlagos fegyverekbe is vehetünk tárbővítést, ami segít, hogy ne fogyjon ki a fegyverből a



▲ A tábla Danger!-feliratát kéretik teljesen komolyan venni!

A GYÍKOK



Allosaurus: Az elején nagyon kemény dió, főleg, ha nincs lángszóró vagy tűzfal. Ezek nélkül nem is igen érdemes kezdeni vele. Anti-tank puska kezelhetővé teszi.



Gigantosaurus: Állítólag van egy, még a T-Rexnél is nagyobb ragadozó! Senki sem látta még, illetve nincs olyan, aki látta volna és beszélni tudott volna róla...



Inostranceiva: A vége felé találkozunk velük, a lávás barlangokban és az égő épületben. Mire találkozunk velük már remélhetőleg lesz anti-tank puskánk vagy multi-rakétavetőnk, azokkal könnyen leküzdhetőek. Elég lassúak.



Oviraptor: Kicsik, gyengék és belőlük is sok van. Savat is tudnak köpni a drágák, de ezzel együtt nem igazi ellenfelek, 1-2 lövés a gyengébb fegyverekből is elég nekik.



Pteranodon: A repülő gyík. Marha utálatosak, nehéz leszedni őket. Ott próbáljuk leszedni őket, ahol jól látjuk merről fognak jönni. R1 nyomva tartása mellett sűrűn váltsunk célpontot az L1-gyel, így talán sikerül arrafele néznünk mikor lecsap.



Triceratops: Békés növényevő óriás – volt, míg valaki meg nem ölte a kölykét. Utána már csak egy gyors dzsip és egy nagy kaliberű fegyver segítségével menekülhetünk meg a haragja elől.



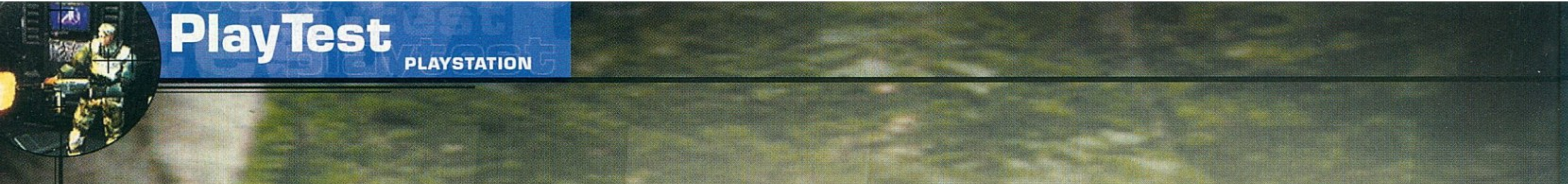
Tyrannosaurus Rex: Ő az, aki szinte végig fog üldözni bennünket a játékon. Harcolni nem igazán lehet vele, csak menekülni előle.



Velociraptor: Tele van velük az egész játék, mindenhol ott vannak. Elég keveset bírnak, de gyorsak és általában többen támadnak.

Mosasaurus:
A víz alatti pályákon fogunk találkozni velük, kicsit a krokodilra emlékeztetnek. Nem túl veszélyesek, csak a „No damage bonus"-unk úszik könnyen el rajtuk, mert hajlamosak hozzánk nagyon közel előbukkanni. Aquagránát ajánlott a kezelésükhöz.

Plesiosaurus:
A vizek ura. Nagytestű kígyónyakú dög. Amíg csak a fejére kell lőnünk a mólón, addig nincs gond. Géppisztolyokkal vagy géppuskával sok „No damage bonust" szedhetünk róluk, de később a víz alatt is összefutunk vele, szóval legyen nálunk addigra Aquagránát!













▲ Valahol a közelben lehet a Vörös Október Raptorgyár

▲ Méghogy nem létezik a loch nessi szörny...!

FEGYVEREK ÉS EGYÉB CUCCOK

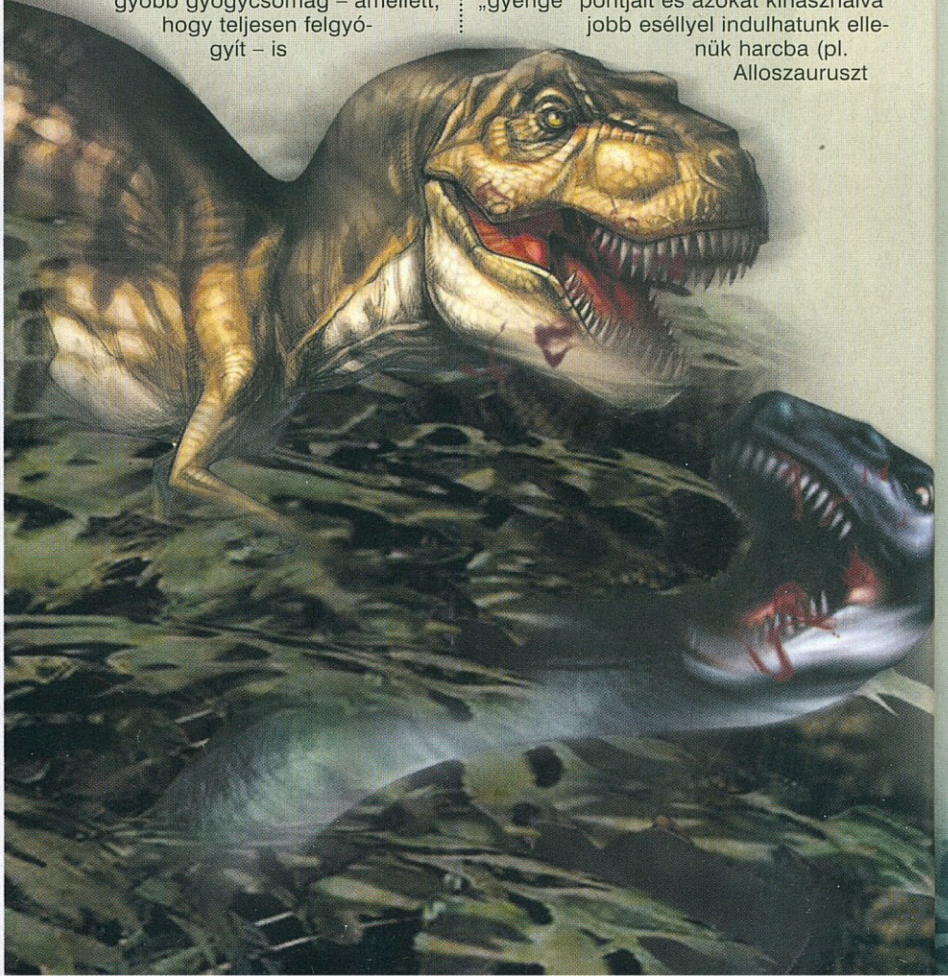
Elsődleges fegyverek (ár és ki használhatja):
Pistol (Regina): Pisztoly. Gyík, de nagyon. Még a leggyengébb dögbe is többet kell lőni vele.
Shotgun (Dylan): Puska. Sokkal jobb, mint a pisztoly. Jó esetben egy lövés elég egy raptorba, és akár több gyíkocska is kap egyszerre ugyanabból a lövésből.
Flame Launcher (8000 pont, Mindketten): Lángszóró. Nem rossz. Ezzel már le tudjuk szedni az alloszauruszt, és a mérges gázt fújó gombákhoz is ez kell. Hátránya, hogy másodlagos fegyvert nem használhatunk mellé.
Submachinegun (12000 pont, Regina): Géppisztoly. Nagyobb tűzerő a pisztolynál, és egyszerre akár két ellenséget is lőhetünk vele, de zabálja a lőszert. Hátránya, hogy másodlagos fegyvert nem használhatunk mellé.
Solid Cannon (18000 pont, Dylan): Egy pár másodpercig tartó sebző erőteret hoz létre. Csak kisebb dinok ellen jó, de arra kicsit drága.
Heavy Machinegun (35000 pont, Regina): Géppuska. Ez mán döfi! Nagy sebzés, nagy tűzgyorsaság, a legvastagabb bőrű dögökön kívül minden ellen jó.
Anti-tank Rifle (38000 pont, Dylan): Ez a legjobb! Még a legvastagabb bőrt is keresztüllövi, meg azt is ami mögötte van. Meg amögött.
Missile Pod (50000 pont, Regina): Nagy tűzerő, de lassú és drága. Csak a legnagyobb szauruszokra kell. Hátránya, hogy másodlagos fegyvert nem használhatunk mellé.
Rocket Launcher (50000 pont, Dylan): Rakétavető ez is, de erősebb mint Reginaé. Az Anti-tank puska mellett nincs nagyon szükség rá. Hátránya, hogy másodlagos fegyvert nem használhatunk mellé.

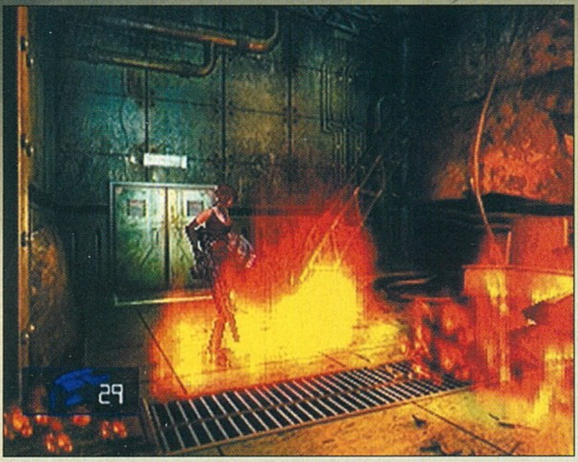
Másodlagos fegyverek:
Stunner (Regina): Regina elektromos ösztökéje. Szinte csak ajtónyitásra jó, meg esetleg még arra, hogy megzavarjunk egy támadást, amíg oda nem fordulunk a főfegyverrel, de erre nem érdemes számítani.
Machete (Dylan): Ugyanaz, mint az elektromos ösztöke.
Firewall (5000 pont, mindketten): Egy lángszóró jellegű fegyver. Tűzfalat rak a használója elé, ami távol tartja/sebzi a dögöket. Főleg akkor hasznos, ha raptoros környéken járunk a „No damage bonus"-unk megőrzése céljából. Egyik oldalunkra tűzfalat rakunk, a másik oldalról érkező dinokat nyugodtan leszedegetjük.
ChainMine (12000 pont, mindketten): Azonnal robbanó gránátokat szór el. Ahogy tudjuk, vegyük meg, mert lesz majd olyan hely, ahol csak ezzel tudunk átjutni néhány sziklán.

Víz alatti fegyverek:
Tűvető: Ez az alap víz alatti fegyver. Elég jó, de érdemes megvenni az aquagránátot, mert ezzel több lövés kell egy dögbe.
Shock Gun: Másodlagos fegyver a víz alatt. Nem sok használt láttam.
Aqua Grenade (18000 pont): Víz alatti gránátvető. Ez kell a víz alatti harchoz. Egy lövés és borul a moszaszaurusz.

Egyéb vásárolható felszerelés:
Heavy blade (15000 pont): Dylan machétáját erősíti. Ugyan már...!
Power Battery (15000 pont): Regina elektromos ösztökéjét ösztökéli nagyobb teljesítményre. Kidobott pénz ez is.
Inner Suit (20000 pont): Ruha, ami megakadályozza a vérzést. Bye-bye hemostat! Nem árt, ha van.
Light-weight armor (35000 pont): Páncél, ami felezi a kapott sebződéseket. Jó ez is.
EPS Silver Card (20000 pont): Több idő áll rendelkezésünkre kombókat összehozni.
EPS Gold Card (40000 pont): Duplázza a kapott pontokat.

skuló, amíg a következő SAVE/SHOP ponthoz nem érünk. Az általunk vásárolható gyógyászati segédeszközök: kis, közepes, nagy gyógyítás; mentőkészlet (sajnálatos elhalálozásunk után használva elölről kezdhetjük az aktuális pályaszakaszt teljes életerővel); hemostat (ez állítja el a vérzést; ha sikerül valamelyik jószágnak túl nagyot tépnie rajtunk, ezt az állapotot a folyamatosan fogyó egészség és a villogó DANGER felirat jelzi. A hemostaton kívül egyébként a legnagyobb gyógycsomag – amellett, hogy teljesen felgyógyít – is elállítja a vérzést .) Ahogy előrehaladunk a játékban a Shopban a Tools pont alatt is kezdenek megjelenni vásárolható cuccok (vérzést gátló páncél, pontduplázó kártya, sebzésfelező páncél stb.), ezekre is érdemes pontot tartalékolni. Ne használjunk erős fegyvert gyenge ellenségre, mert az üzletileg nem kifizetődő, viszont a nagyobb dögöktől ne sajnáljuk a nagyobb kalibert. A Dino fájlokból (ezeket érdemes felkutatni és elolvasni) megtudhatjuk a különféle dinok „gyenge" pontjait és azokat kihasználva jobb eséllyel indulhatunk ellenük harcba (pl. Alloszauruszt





▲ Regina igencsak tűzről pattant menyecske



▲ Párosan szép az élet. Illetve ez esetben: ronda



érdemes oldalról lőni, mert a fején nem tudjuk komolyabban megsebezni – kivétel lángszóró). A standard „megyek, és agyonlövök mindent, ami mozog" játékon kívül meg kell oldanunk néhány puzzle-t is (pl. szerezd meg a kulcsot az ajtóhoz, nyomd meg a gombokat, hogy továbbmehess meg ilyesmik), amik nem túl bonyolultak, de megtörik kicsit a szimpla lövöldözés monotonitását. A játék tele van még egyéb mini játékokkal is, amelyeket általában két fajtába lehet sorolni: valamilyen járművön menekülünk egy vagy több nagy dög elől, és egy fegyverrel fel kell tartani az üldözőket; illetve Regina, hogy valami átkozott gépet működésre bírjon, néhány rakoncátlan áramkört móresre tanít az elektrobotocskájával. Ezek kicsit frusztrálóak tudnak lenni, de azért nem vészesek.

Jellemző, hogy a főszörnyeket általában nem a saját arzenálunkkal kell elintézni, hanem egyéb trükkös megoldásokkal tudunk megszabadulni tőlük. A lövöldözésüket – ha az hatástalan lenne (nem kapunk érte pontot) – el is felejthetjük. Összességében a játék nem túl nehéz – legalábbis normál fokozatban –, kezelése könnyen elsajátítható és 2-3 nap alatt simán végig lehet játszani. A végigjátszás után a főmenü extra játékmódokkal bővül ki, és már csak ezekért is érdemes végigvinni. :)

Mr. Szasza

▲ Regina villámgyorsan jelentős rajongótáborra tett szert



▲ Ebben a szerkóban talán nem vagyok olyan étvágygerjesztő





ÖSSZEFOGLALÓ

A Capcom fejlesztői remek munkát végeztek a Dino Crisis 2-vel. Néhány apró probléma (pl. a repülő dögök elleni harc) kivételével negatívumot nem nagyon találni hibát a játékban. A játék kinézete nagyon eltalált, remekül visszaadja a dzsungel-feelinget és a pusztulóban lévő épületek látványa is nagyon meggyőző. A grafikának a hangulat megteremtésében ráadásul nagyon segítenek a zenék és a hangeffektek. Ki tudja ma már, hogy hangzott egy T-Rex üvöltése vagy egy Velociraptor gurgulázása – de én simán elhiszem, hogy pont úgy ahogy a játékban, csak ne kelljen egy élő példányéval összehasonlítanom! Minden ki lett hozva a Playstationből, ami csak ki lehetett, néhol talán még több is. Például ha 2-3 raptor vagy pteranodon egyszerre kavar a képernyőn, és mi automata fegyverrel tüzelünk, néha belassul a fegyver, de ezek annyira marginális dolgok, hogy ezek igazán nem rontják az összképet. Az pedig nagyon pozitív. A stílus kedvelői egy igazi gyöngyszemet üdvözölhetnek a Dino Crisis 2-ben, aki pedig nem igazán kedvelte/ismerte eddig az ilyen stílusú játékokat, még annak is érdemes megpróbálkoznia, mert pörgős játékmenetben és garantáltan jó kis virtuális durvulásban lesz része.

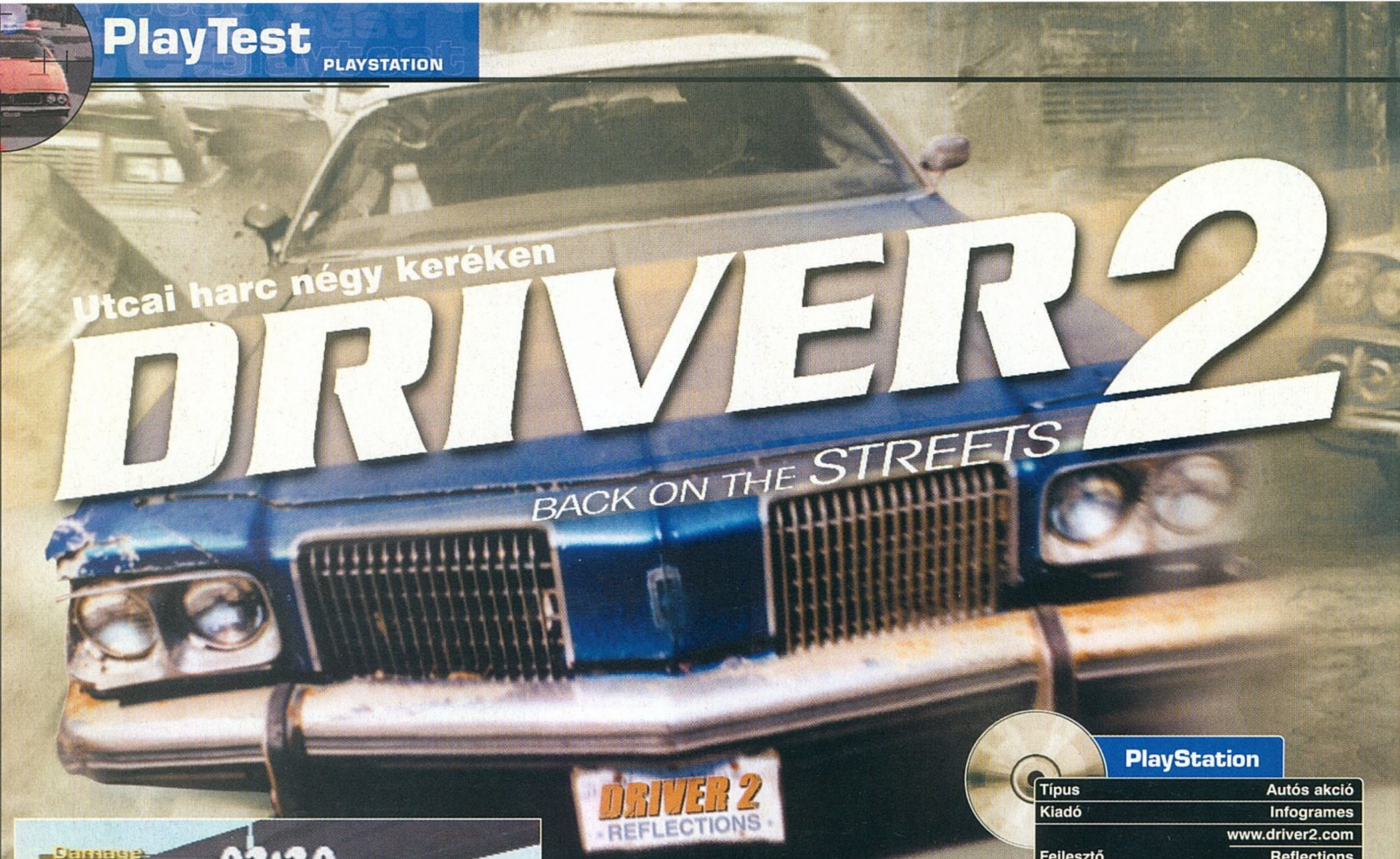
POZITÍVUM

- nagyon eltalált hangulat
- pörgős játékmenet
- jó sok fegyver

NEGATÍVUM

- rövid
- rövid...
- rövid!

GRAFIKA	86 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	92 %



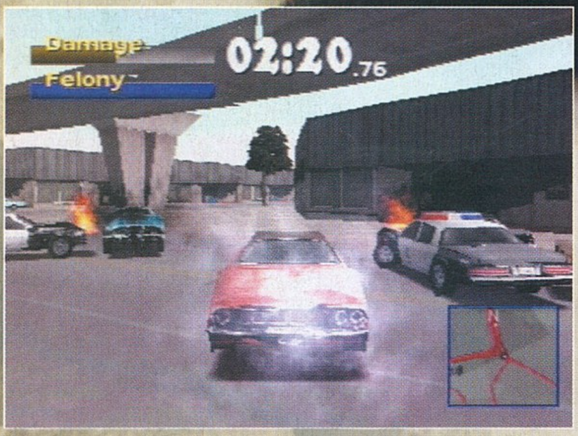
Utcai harc négy keréken

DRIVER 2

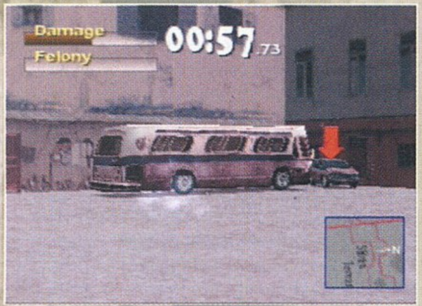
BACK ON THE STREETS

PlayStation

Típus	Autós akció
Kiadó	Infogrames
	www.driver2.com
Fejlesztő	Reflections
Megjelenés	2000. november 14. (PAL)
	2000. október 31. (NTSC)



▲ Las Vegas biztosítóinak ma nem lesz valami jó napjuk



▲ A következő buszmegálló a riválís banda kocsija



▲ Úgy látszik, a havannai szivarok nem ismerik a jobbkéz-szabályt

Vannak filmek, melyek történelmet írnak. Ilyen volt például az 1968-ban készült Bullitt, aminek vezérmotívuma az a jelenet volt, amikor Steve McQueen majd' tíz percen keresztül üldözött két gengsztert San Francisco dimbes-dombos utcáin. A felvételen szereplő Ford Mustang és Dodge Charger küzdelme inspirálta a '70-es évek egy rakás filmjét (nem szólva a TV-sorozatokról), melyek abban vetekedtek egymással, hogy melyikben törnek össze több autót. (A "verseny" győztesének talán a Blues Brotherst lehet kihozni.) Sőt, még kicsit tovább is tartott a klasszikussá vált Bullitt hatása, hiszen a Lord fiúk is egy Dodge Chargerrel furikáztak Hazárd megyében...

Hasonlóképpen történelmet írt – csak épp a játékok nagykönyvébe – a Driver, ami '99-ben a legjobban eladott PlayStation-játékok között végzett, s ami az említett filmeknek a hangulatát próbálta átvenni. Bullitt nyomdokába lépve hatalmasakat ugrathattunk San Francisco jellegzetes városrészében, s ami a legjobb: hasonló „bika" kocsikkal tehettük mindezt, hiszen a játék a '70-es években játszódott.

Mint az sokaknak emlékezetes, San Franciscon kívül még három másik élethűen modellezett városba (New Yorkba, Miamiba és Los Angelesbe) is kirándulhattunk, míg végül pontot tettünk egy szövevényes bűnügy végére, hiszen az már csak természetes, hogy nincs jó autós üldözés jó sztori nélkül. Egy újabb filmes hasonlattal élve: a Driverben a „Gengszterek sofőrjét" kellett alakítanunk, és az alvilágba beépült Tanner nyomozó szerepében az volt a dolgunk, hogy minél jobban „bedolgozzuk" magunkat a maffiába. Bankrablókat, bérgyilkosokat kellett fuvaroznunk, rendőrök elől kellett meglépnünk és hasonló csacskaságok.

A játék rajongótábora nyilván rendkívüli lelkesedéssel fogadja, hogy Tanner visszatért az utcára. Ismét munkája akad: háború készülődik a chicagoi keresztapa, Solomon Caine, és egy titokzatos brazil figura, Alvaro Vasquez között. A helyzet kezd egy lőporos hordóhoz hasonlítani. Amikor Caine „pénzembere", egy bizonyos Pink Lenny átpártol Vasquezhez, ki is pattan az a bizonyos szikra. Cainnek és afro-amerikai társának, Tobias Jonesnak – aki szintén egy beépült zsaru – az a feladata, hogy megtalálja a sötét ügyletek mozgatórugóját: Lennyt. Persze nem csak ők keresik a simlis hájpacnit: már Caine emberei is fenik rá a fogukat...



A szolgálati szabályzat

A Driver 2 legfontosabb újdonsága, hogy lineárisabb lett az akció. Ez mindjárt az elején feltűnhet, hiszen míg legutóbb Tanner lakásában üzenetrögzítőről válogathattunk a megbízások közül, addig most csak egy szokványos menüből indulunk – vagyis a gép sorban adja be a feladatokat, nincsenek elágazások. Erre egyébként azért volt szükség, hogy részletesebben tudják felépíteni a küldetések köré a történetet. (Meg kell hagyni: ez sikerült is.)

A játék közben látható videóknak mind a minősége, mind a tartalma sokkal színvonalasabb lett. Most már nem csak az autók néznek ki teljesen életszerűen (amik egyébként továbbra sincsenek nevesítve), hanem a szereplők is. A ruhák, sőt, maguk a karakterek is tipikusan olyanok, mint amilyeneket a '70-es években készült amerikai krimikben látni.

Az egész ügy kezdődik, hogy hangulatos blues zene kíséretében két ember beszélget egy bárban. Közben láthatjuk,



▲ Itt valami tévedés történt: ebben a fogócskában NEKI kellene a falnak csapódnia!

hogy egy kocsi érkezik, melynek két utasa szemlátomást nem a szomját akarja oltani: hatalmas mordályokat húznak elő a kabátjuk alól. Berúgják az ajtót, s azzal vége a baráti diskurzusnak. Néhány pisztolylövést követően az eredmény egy hulla. A gyilkos már kerekítené is fel ezt a számot kettőre, ám a másik pasast megmenti a fürgesége, s még időben sikerül meglógnia a hátsó ajtón. (Lenny vagy nem Lenny – ez itt a kérdés! Illetve nem kérdés, mert ő lenne Lenny.)

A következő képsorok már a hullaházban játszódnak, s leendő hőseink tanakodnak. Kiderül, hogy a lelőtt fickó nagy valószínűséggel egy brazil bűnszövetkezet tagja, s hogy a gyilkosságnak volt egy szemtanúja is...

A majd' 40 küldetés „hézagai" között 28 ilyen bejátszást nézhetünk végig. Mellesleg zseniális ötlet az is, hogy állástöltésnél a videókból mindig egy rövid összefoglalót láthatunk. Mint ahogy a TV-sorozatoknál is szokás, a kulcsfontosságú mozzanatok vannak bevágva, s minél későbbi állást töltünk, annál rövidebbre vannak vágva az egyes jelenetek.

Na de talán térjünk rá az érdemi dolgokra! A játékmenettel kapcsolatban lényeges újítás, hogy azt a Game Over feliratot ezúttal ritkábban fogjuk tapasztalni, mint hogy „Összetörted a kocsidat". Ugyanis ha netán már füstölne a motor, egyszerűen kiszállhatunk a járgányból, s gyalogosan kereshetünk egy másikat – netán oly módon, hogy feltartjuk a forgalmat. Miután kinéztük a számunkra gusztusos verdát, akárcsak a Grand Theft Autóban, hősünk szépen kipenderíti az eredeti tulajt, és már mehetünk is tovább. Mondjuk nem tudom, hogy a rendőri munkával miként egyeztethető össze az autótolvajlás, mindenesetre ez így most rendkívül kényelmes a számunkra. Ráadásul van még egy pozitívum a dologban: a rendőrség nem személy szerint Tannert szokta körözni, hanem az autóját, így ezzel egyetemben a priuszunkat is megszüntetjük. Csak egy esetben nem tudunk kiszállni: ha éppen üldöznek minket a rendőrök vagy a gengszterek.

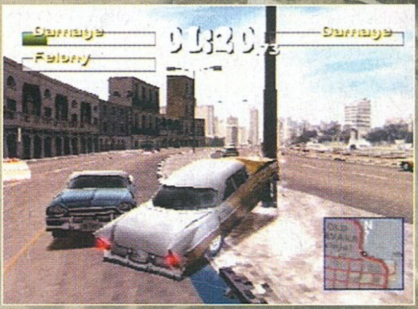
A zsaruk legalább annyira kemények, mint legutóbb – ha nem jobban. Ha a szemük előtt szabálytalankodunk, már egy apró koccanásért vagy közlekedési kihágásért is a fejünket veszik (azaz ronggyá törik a kocsinkat), jóllehet nem is egy olyan küldetés van, ahol egyáltalán nincsenek rendőrök. Ez utóbbi abból fakad, hogy a küldetések típusai között is akadnak újdonságok. Ilyen például a feltűnésmentes követés. Egy elején/hátulján pirosba színeződő zöld kijelzőt kapunk, aminek a közepén kell tartanunk a mutatót: így tudhatjuk, mi a biztonságos követési távolság.

Az általános feladatok amúgy maradtak a szokásosak: időre kell eljutni a városok különböző pontjaira, le kell ráznunk a zsarukat, gengsztereket kell leszorítanunk az útról – de ezekről úgyis bővebben olvashattok a végigjátszás rovatunkban.

Amit az alapvető „szabályokról" tudni érdemes: a radarként is funkcionáló térképen mindig meg van jelölve, hogy épp merre kell mennünk, szóval eltévedni nem lehet. Igaz, a szürke nyíl egyenesen a célpontra mutat, s nem azt tudatja, merre kell fordulni, ezért nem árt, ha jobban megismerkedünk a városokkal. Mivel a radaron csak egy kis részt láthatunk be, rendkívül hasznos a Pause menü Show Map opciója: ezzel a teljes bejárható városrész térképét megnézhetjük, s így előre eltervezhetjük, milyen úton menjünk.

A radaron természetesen a rendőrök (és esetenként a nyomunkban lévő gengszterek) is jelölve vannak. Apró fényes pontok mutatják a helyzetüket, illetve azt a sugarat, amit belátnak. Amennyiben nem köröznek minket, a rendőrök nem bántanak minket. Persze könnyű áthágni a törvényt: elég, ha a nagy sietségben csak egy kicsit gyorsabban hajtunk a megengedettnél. Itt kell megjegyezni: talán nem ártott volna egy kilométeróra a kijelzőre – így csak onnan tudjuk, hogy még szabályosak vagyunk, hogy lelassítunk a többi autó sebességére.

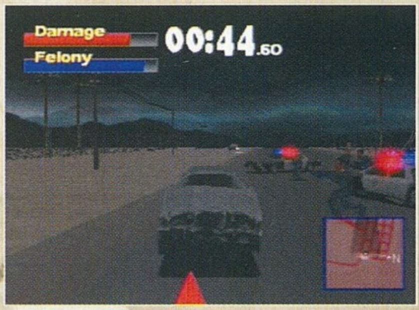
A rendőrök agresszivitása a körözési szintünktől függ, amit a sarokban a Felony kijelző hivatott mutatni. Ha már keresnek minket, a térképen szélesebb a hozzájuk tartozó fényes pont. Amennyiben belekerülünk a látómezejükbe, és valami miatt vaj van a fülünk mögött, a radar



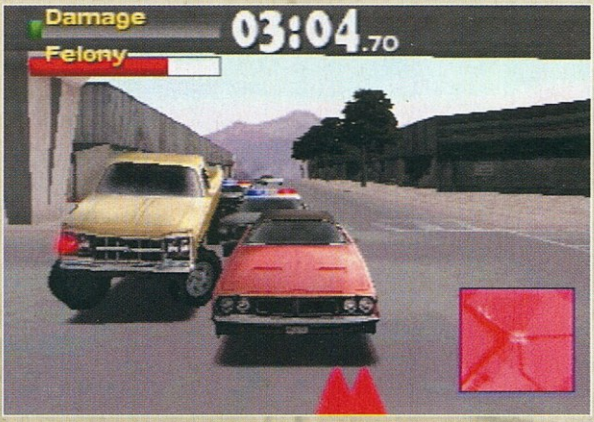
▲ A város egyik oszlopos tagja kissé megtörte a lendületemet



▲ Jericho munka közben



▲ A zordon kordon nem tartja fel Fordom



▲ Ártatlan áldozat gengszterségem oltárán, avagy: aki korpa közé keveredik, fellökik a rendőrök



azonnal elkezd villogni: ez azt jelzi, hogy tudnak a pozíciónkról. Csak akkor ráztuk le őket végérvényesen, ha a villogás megszűnik. (De ezzel persze még nem szűnik meg a körözésünk!)

Egyébként ha már itt tartunk, a keményebb rendőrös szintekhez adnánk egy-két tippet. Bármilyen furcsa, annak örülhetünk, amikor két járőr a nyomunkban van, tehát ne nagyon igyekezzünk őket lerázni – legfeljebb csak a célpont előtt. Ugyanis nagyon úgy tűnik, hogy a program egyszerre maximum két kocsit tud a nyomunkba küldeni, tehát ha ez a kettő mögöttünk van, akkor szemből már nem fog belénk rohanni egy újabb. Egy másik használható taktikát pedig arra az esetre tudunk javasolni, ha a közeledő rendőrjárgány velünk egy sávban, előttünk halad. Ilyenkor menjünk mögéje, fékezzünk le, és várjuk meg, hogy kiforduljon valamelyik irányba: ekkor tudjuk biztonságosan megelőzni.

Chicagótól Rióig

A játékban lemodellezett városok rendkívül életszerűek. Tökéletesebbek, mint legutóbb, köszönhetően például annak, hogy az alkotók igyekeztek legömbölyíteni a kanyarokat. Most már nem csak derékszög alakban futnak egymásba az utcák, hanem például szépen ívelt lehajtók/felhajtók vezetnek a hidakra.

Az első rész mintájára négy nagyváros szolgál színhelyül: Chicago, Havanna, Las Vegas és Rio de Janeiro. A városok nem csak az elrendezésükben emlékeztetnek az eredeti színhelyekre, de még az autóforgalom is helyszínenként változó. Gondolok itt arra, hogy Havannában ugyebár a gazdasági embargó folyományaként '50-es évekből hátramaradt amerikai járgányok népesítik be a várost. De az se rossz, hogy Kubában spanyolul, Brazíliában pedig portugálul gagyogják a rendőrök, hogy azonnal állítsuk le a járművet, le vagyunk tartóztatva, és a többi hasonló badarságot.

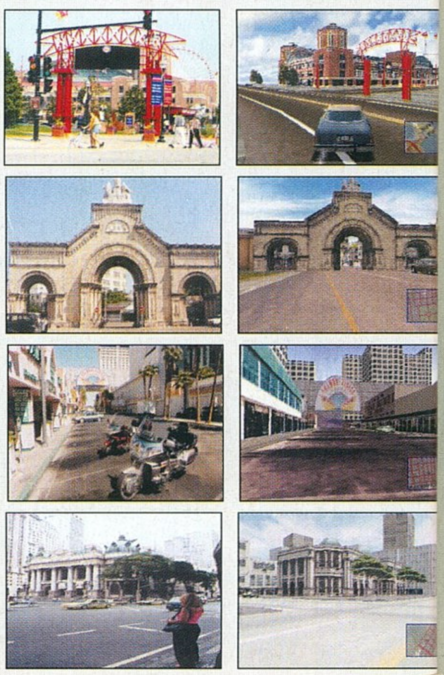
A játék teljesen új engine-t használ, ami több szempontból is nagyon frankó, de mégsem teljesen oké. Nagyon úgy néz ki, hogy az alkotók nem akartak lemondani semmilyen látványeffektusról: az autók szépen árnyékoltak, klasszul törnek, a megcsúszó gumik füstölnek, a képfrissítés még viszonylag simának mondható, s az utcák kidolgozásra sem lehet panasz. Chicagoban le/fel csukódnak/nyitódnak a folyami hidak, mindenfelé járókelők lézengenek (illetve ugrálnak félre az utunkból), azonkívül apróbb elsodorható tereptárgyak, táblák, dobozok színesítik a városképet, s a részletességet illetően még a villanyvezetékekre is gondoltak. Különösen jól érzékeltetik a szédítő tempót az elguruló dísztárcsák, vagy a sikátorokban felröppenő újságpapírok. Az élethű környezethez hozzátartozik, hogy változó a napszak és az időjárás – különösen impresszív az éjszakai esőzés, és az, ahogy tükröződnek a fényszórók a nedves aszfalton. Szóval minden nagyon szép. A gond csak az, hogy a PlayStationnak megvannak a maga korlátjai. A részletek sokaságát csak valaminek a rovására tudták megvalósítani, s ez pedig nem más, mint a „vágás". Hogy ne terheljék túl a grafikai engine-t, rendkívül sokat lenyestek a horizontból. Olyan későn rajzolja ki a gép a dolgokat, hogy például nem látjuk, hol van a leágazás, ahol le kell kanyarodni – csak amikor már mondjuk 20 méterre vagyunk tőle. Így szinte teljes mértékben a térképre kell hagyatkoznunk, s ez nem éppen kellemes, mert mint tudjuk: az emberi szem egyszerre csak egy dolgot képes megfigyelni, s persze nemcsak az útirányt kell tartani, hanem közben a baleseteket is kerülni kell. És akkor még az esztétikumot nem is említettem! Halál rondán néz ki, ahogy poligonról poligonra végigkövethetjük, miként épül fel a táj. Mellesleg még a „sima képfrissítéshez" azért hozzá kell tenni, hogy néha – főleg amikor nyílt terekre lyukadunk ki – érezhetően lelassul a program.

A másik dolog, ami szúrhatja a szemünket: a nehézségi szint. A küldetések jó részénél csak követni kell a térképen a nyilat, és nincs gond. Egy kezdő is végigviszi őket. Chicagóból például hamar távozhatunk, s már azt hihetjük, hogy egy délután alatt végignyomjuk a játékot. Aztán váratlanul jön a hideg zuhany: egyszer csak Havannában minden átmenet nélkül bekeményítenek a bűnözők. A következőt kell elképzelni: egy teherautót

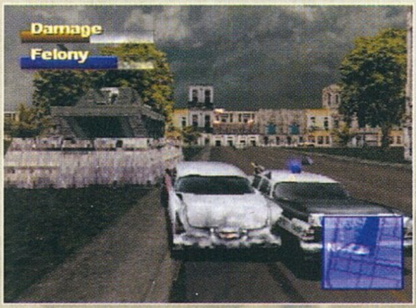


AZ EREDETI VÁROSOK

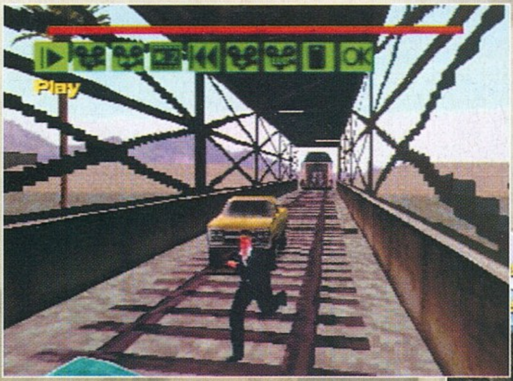
A Reflections megkétszerezte Driver 2 fejlesztőcsapatának a létszámát, hogy legyen elég ideje minden tagnak megfelelő munkaórát fektetni a négy – ezúttal teljesen más karakterű – helyszínbe. Összeszámolni is nehéz, mennyi részlet gondoskodik arról, hogy az utcák maximálisan hasonlítsanak a lemodellezett igazi nagyvárosokra. Chicagóból például nem hiányzik a magasvasút, Havannában Che Guevara arcképét láthatjuk a falon, és így tovább. De nyilván beszédesebbek az alábbi képek az eredeti és a játékban látott helyszínekről:



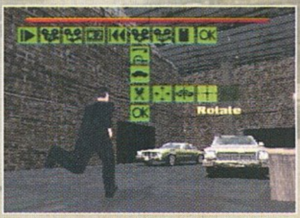


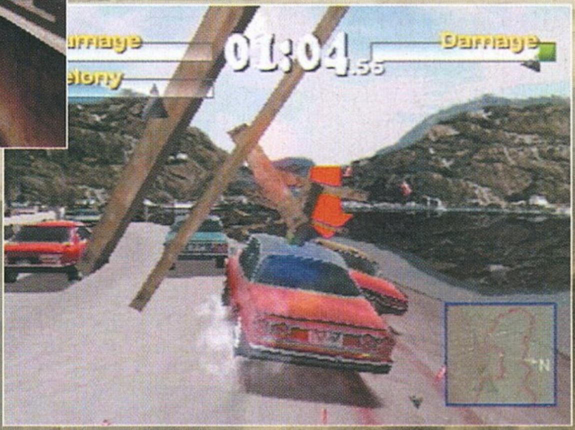


▲ A kubai rendőrség páncélelhárítása egyszerűen ellenállhatatlan

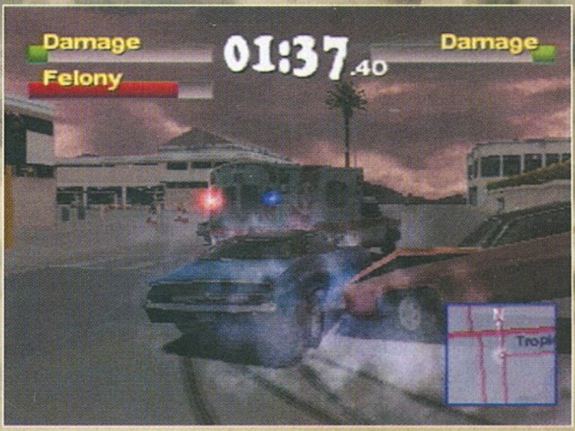


▲ Szolgálati közlemény: gyorsvonat érkezik az egyes (és egyetlen) vágányra! A csomagtartóba zárt gengsztereket kéretik sürgősen eltávolítani!





▲ Korlát(v)olt felelősségű társaság



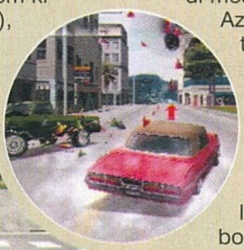
▲ A mentőautót az ilyen kósza úrvezetők sem menthetik meg tőlem

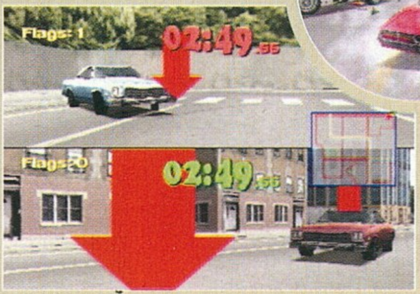
kell üldöznünk, amiből beijedt gengszterek kihajigálják a robbanóanyagot. Az alkotók mindent centire kiszámítottak. A teherautó úgy szlalomozik a civil forgalom és az út menti fák között, hogy egy rossz mozdulat után mindjárt csattanunk, s egy pillanat alatt szem elől tévesztjük a rosszfiúkat – azaz indíthatjuk újra a küldetést. Ez egyébként még rendben is lenne, a gond csak az, hogy a játék szemtelen módon csal. Ki tudja mi okból, amint a teherautó közelébe érünk, valahogy lelassul az autónk. Egyszerűen nem tudjuk utolérni, holott az lenne a dolgunk, hogy nekikoccanjunk. Az ilyen és ehhez hasonló küldetéseket csak úgy tudjuk megoldani, ha a készítők által előre kijelölt forgatókönyvet követjük, vagyis tökéletesen hibátlanul, a kanyarokat levágva haladunk a forgalomban. A rendőrökkel igencsak hasonló a helyzet. Eleinte észre se vesszük, hogy egyáltalán léteznek, egyes küldetéseknél meg hihetetlenül agresszívan ránk másznak. Mellesleg azt még mindig nem oldották meg, hogy az üldözőink ne „lássanak át” a falakon…

Minden benne van

A hibái ellenére mondjuk mindenképp el kell ismerni, hogy a Driver 2 azért jóval több lett, mint az elődje. A küldetéseken kívül például már nem csak a sétaautókázgatást, illetve a hat darab szabadon választható vezetési gyakorlatokat találjuk, hanem van négy különböző kétjátékos üzemmód is. Az osztott képernyős mód rendkívül hiányzott az első részből.

A céltalan autókázgatásban az a poén, hogy városonként több autó is választható. A vezetési gyakorlatok között hatfajta kihívásnak felelhetünk meg: üldözés, menekülés, kapu-verseny (bár kapuk alatt szó szerint inkább bójákat kell érteni), nyomkövetés (itt a bójákat nem kikerülni, hanem elsodorni kell), tájékozódási futam (ahol ellenőrzési pontokon kell minél rövidebb időn belül áthaladni), és végül túlélés





▲ CTF játék: piroska hamarosan 2:0-ra módosítja az eredményt

(eszelős zsaruk száguldanak belénk ezerrel – már ha hagyjuk). A kétjátékos módban szintén lehet sétaautózni, rablópandúrost játszani, tájékozódási versenyt rendezni, ami pedig speciális: van capture the flag is, ami ugyebár a first person shooterekből ismert zászlógyűjtögetést takarja. Jóllehet zászlóról szó nincs: mindössze egy nyíl mutatja, hol kell áthaladni a virtuális lobogó megszerzésért, amit utána a saját bázisra kell elvinni. A másik játékos a zászlót csak úgy veheti el, he belerohan az ellenfelébe.

Ugyan a kétjátékos osztott képernyőnél a külső nézetet lespórolták, de cserébe legalább élvezhető sebességet tudtak biztosítani. Egyszóval teljesen élvezhető a dolog.

A Driver 2 teljes egészében olyan, mint egy jó film. Minden jelenet – a videókon kívül ideszámítva például a küldetések bevezető képsorait is – remek „operatőri munkáról” tanúskodik. Mi több, magát az akciót is pontról pontra „megrendezhetjük”, elvégre – csakúgy mint az elődben – most is megvan a sima visszajátszás lehetőségén kívül a Film Director opció. Tetszőleges kameraállásokat választhatunk, s a lehető leglátványosabban ollózhatjuk össze a visszajátszott „filmet”. Ráadásul nem csak szimplán a külső és a belső nézetek közül válogathatunk, hanem bárhol elhelyezhetünk egy-egy operatőrt a terepen.

A filmszerűség egyben életszerűséget is jelent. Az autók nem csak az ütős formájuk miatt klasszak, hanem mert megtévesztésig úgy viselkednek, mint az igazi társaik, mindemellett játszi könnyedséggel hajthatunk végre bravúros manővereket (a kerék-kipörgetés gomb például most is nagyszerű szolgálatot tesz).

Az autók érezhetően kölcsönhatásban állnak a környezettel: esős, csúszós úton, avagy fűre hajtva például bizonytalanná válik a kocsi úttartása. Mellesleg a dual shock rendkívül jól érzékelteti a talaj egyenetlenségeit, és minden egyéb rezdülést – mint amikor a gengszterek bombái éppen csak mellettünk robbannak, s a légnyomás egy apró lök rajtunk, pedig a képernyőn nem is látszik semmi kilengés.

Hát szóval érdemes belevágni a Driver folytatásába. Vannak a játéknak szépséghibái, de azért a műfajában nincs jobb nála.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

A Grand Theft Autót a legtöbben a felülnézetes, „béna” grafikája miatt nem szeretik. Hát most itt van, ami minden igényt kielégít: kedvünkre lopkodhatjuk az ütős külsejű autókat, amiket aztán ripityára törhetünk (összesen 30 típus szerepel, köztük tűzoltó autó és iskolabusz is) – s tehetjük mindezt igazán remek 3D-ben, igencsak élethű körülmények között. Igaz, a terep egy kicsit nehézkesen épül fel, viszont ezért kárpótolnak minket az élethűen reprodukált városok. Akinek tetszett az első rész, most is jól fog szórakozni – ha nem jobban!

POZITÍVUM

- Izgalmas sztori
- Élethűen modellezett nagyvárosok
- Bármelyik autó elköthető

NEGATÍVUM

- Grafikailag sokat akartak kipréselni a gépből
- A küldetések felemás nehézségűek
- Átlátnak a zsaruk a falakon

GRAFIKA	80 %
HANG	83 %
ÉRTÉK	84 %

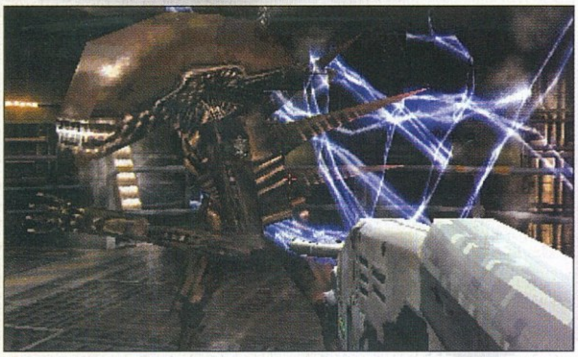


ALIEN RESURRECTION

PlayStation

Típus	FPS
Kiadó	Fox Interactive / Electronic Arts
	www.argonaut.com/alien.htm
Fejlesztő	Argonaut
Megjelenés	2000. október 19. (NTSC/PAL)

Alienzés köszöntse a visszatérő Ripley-t!



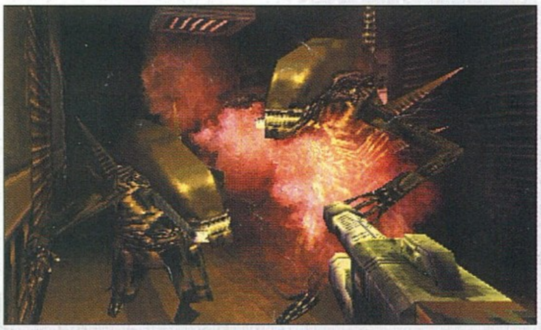
▲ Te sötétben bújkáló alien forradalmár – reszkess!

Valamikor 1979-ben jelent meg a mozikban az Alien című film, amely mára kultikussá vált. Talán ez volt az első sci-fi horrorfilm, amely igazi sikereket tudott elérni. A receptje elég egyszerű volt: végy egy szinte legyőzhetetlen szörnyet, pár embert, és egy helyszínt, ahonnan nem lehet kimenni, és filmezd le a kergetőzést! A szörnyet a „tökéletes organizmus", egy idegen ragadozó játszotta, az emberek közül csak Ripley harmadik tiszt volt említésre méltó, a többiek elhullottak a filmkészítés rögös útján. Ez a stratégia – mivel elsőként ez a film alkalmazta – nagyon bejött: Ridley Scott rendezőként, míg Sigourney Weaver színésznőként lett világhírű. Magyarországon más miatt is közismert, méltán pályázhat a legostobábban fordított című film díjára (a Szárnyas Fejvadász mellett, persze) a „Nyolcadik utas a halál" megoldással.

A sikeres első részt hét évvel később követte a második, Aliens című (ez is ott van a toplistán a „Bolygó neve halál" címmel) epizód, melyet már James Cameron rendezett. Itt is Ripley volt főszerepben, azonban már nem egy hajóban zajlott a tánc, hanem az idegenek bolygóján, és ebből következett az is, hogy az idegenek tucatszámra hullottak el. A második rész még a nézhető kategóriába esik, sőt, néhány ember szerint jobb, mint az első. Az ezt követő részek (Alien3, Alien Resurrection) már közel sem voltak sikeresek, teljesen sablonosra sikeredtek, volt bennük minden, ami az amerikai mozikba csábíthatja a fiatalokat – ezernyi idegen lény, köztük az idegen királynő, klónozás, mutáció, véres cafatok – de újdonság vagy élvezhető történet sajnos nem akadt. Szerencsére egy lövöldözős játéknál nem életfontosságú a sztori (bár ezt a kijelentést a a Half-Life vagy az Elite Force után már túlhaladottnak tekinthetjük), és a film fantáziátlansága miatt az Alien Resurrection játékból még bármi kisülhetett volna.

A játékot már három éve, a film bemutatása óta készítik, és körülbelül két éve hatalmas változáson ment át: a követős kameranézetet sutba vágták, az ugrálós részek helyére pedig még több alient helyeztek. A váltás oka a készítők indoklása szerint az volt, hogy így sokkal ijesztőbb játékot tudjanak készíteni. Pár perc játék után bárki megerősítheti, hogy ez így is történt. Az atmoszféra fantasztikusra sikerült: félve lopakodunk előre, óvatosan nyitunk ki minden ajtót, és összerezzenünk minden hangra. A játék még biztat is minket, ugyanis a kezdőképernyőn azt a tanácsot kapjuk, hogy sötétben játsszunk, mert így sokkal nagyobb élményben lesz részünk – ez igaz is, amennyiben egy szívrohamot élménynek tekintünk. A grafika is jól sikerült, az filmekben látott létesítményeket fel lehet ismerni, az idegenek nagyon kidolgozottak és jól is mozognak (bár ez a katonákról már nem mondható el), ezen a téren minden rendben van. Külön kiemelném a színes fényhatásokat, melyek nagyon jól sikerültek és teljesen váratlanul értek – hát nem sok ilyennel találkoztam a PS-játékok között! Ez leginkább a fegyvereken figyelhető meg: a lángszóró sárgán csillog használat közben, a zöld lámpával megvilágított részeken pedig pisztolyunk is zöldes fényt kap. Egyszóval: le a kalappal az Argonaut grafikusai előtt!

A rettegéshez nagyban hozzájárulnak a remekül eltalált hangok és zenék is. A zene egyenesen a filmből van kivágva, a hangokat pedig az eredeti szereplőkkel mondatták el. Sajnos a fegyverek hangjai – amiket a stílusból fakadóan igen sokszor fogunk hallani – igen gyengén lettek kivitelezve. A pisztoly pukkanását még valahogy el lehet viselni, de a nagyobb mordályoknak már szánalmas hangja van. Szerintem ha egy fegyver eltakarja a negyed képernyőt, akkor annak a hangja talán elnyomhatná a lépéshangokat... Ez a hanghiba akkor is sok bosszúságot okozhat, amikor hátbalőnek, mert ha nincs bekapcsolva a vibráció, akkor csak az alig látszó kis csík csökkenése mutatja az eseményt – ugyanis a lövést egész egyszerűen nem halljuk! Ha eközben valami bonyolult mutatványt végzünk (pl. létrán mászunk, vagy próbálunk bekúszni valahova), akkor biztosan nem veszszük észre az alattomos támadást, és csodálkozunk, hogy miért kínálja fel a játék a continue lehetőséget...



▲ Mióta megtaláltam a lángszórót, elég égő dolog aliennek lenni



▲ A fejlövés a víz alatti alienek ellen is a legkézenfekvőbb kommunikációs módszer



▲ Meglátjuk, hogy ez a katona tovább bírja-e energiával, mint a Duracell-nyuszi



A játék 10 szintet tartalmaz, amik nagy része ismerős lehet a filmből (néhány pálya pedig a moziba be nem került helyszíneken játszódik; ilyen a például a kórházas pálya). Ha láttad a filmet, akkor tudhatod, hogy miről „szól" a játék: a mutációkon keresztülment Ripley-nek le kell vadásznia a vad klónjait, valamint egy regiment normál idegent. Az intro – ami nagyon hangulatosra és szépre sikerült – bemutatja, hogy hogyan szabadultak el az alienek a hajón. A végső cél a 7 Ripley-klón kirtása, továbbá a természetesen a hadjárat túlélése. Utóbbi nem lesz könnyű, ugyanis a játék elég keményre sikerült. A katonákat ugyan le lehet teríteni egy fejlövéssel, de az igazi fenyegetést az idegenek jelentik, akik amellett, hogy gyorsak, erősek, és rengeteg lövést kibírnak, még azzal is szórakoztatnak minket, hogy a fejünkre ugrálnak mindenféle sötét sarkokból. Ezt azonban még ki lehetne bírni, ha a játék irányítható lenne, de sajnos nem az. Tudom én, hogy vehetünk bármilyen gamepadot, az meg sem tudja közelíteni az egér+billentyűzet kombinációt – de hát programozó urak: ezért találták ki az automata célzást! A játékban ezzel nem találkozunk, pedig én nagyon szívesen fogadtam volna, akármilyen formában



▲ (Ri)Playtime!

(akár külön opció formájában, akár egy cheattel megoldva). Így szinte játszhatatlan az egész, Ripley túl gyorsan fordul; mire sikerül becéloznunk egy harmatgyenge katonát, már belénk is lőtt párat. Külön élvezetet jelent az alienek elleni harc, akik felmásznak a falra, vagy ide-oda ugrálnak, esélyt sem adva nekünk.

Ehhez még hozzájárul az is, hogy a játékmenet a Doomra hasonlít, csak itt a kódkártyáknak nem színe van, hanem külön neve. Hatalmas újítás! (Ezt kéretik gúnynak venni...) Minden pályarész anynyiból áll, hogy beérkezünk egy terembe, aminek a kivezető ajtaja zárva van, a kódkártya a mellette levő szobában néhány katona vagy alien által őrizve hever. Ha bemegyünk a harmadik helyiségbe, ott általában „elrejtett" dolgokat (általában gyógyító csomagok) találhatunk. Szerencsére ugrálós részek nincsenek, a jólelkű készítők ezzel már nem bonyolították a játékot (ami szerény véleményem szerint nem is baj).

A játékmenet egyszerűsége nem is lenne akkora baj, ha minden más stimmelne – de az irányítás sutaságával együtt már igen unalmassá teszik az Alien Resurrectiont. Ráadásul first person shooter létére még multiplayer mód sincs benne, pedig azt szívesen kipróbáltam volna (ha senki nem tud rendesen célozni, akkor egyenlőek az esélyek). Esetleg ha néhány pályán, vagy mondjuk a játék végigküzdése után külön lehetőségként egy alient is irányíthatnánk... Sajnos erre nincs módunk. Ha te is ilyesmire vágysz, akkor figyelmedbe ajánlom az Aliens vs Predator 2-t, amit nagy valószínűséggel átírnak PS2-re – ott mindezt megtapasztalhatod.

Grath
grath@mail.datanet.hu



▲ Temetői hangulat uralkodik az űrhajón



▲ Ripley-szagra gyűl az éji vad



▲ A dobozok pillanatnyilag robbant jól érzik magukat

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Alien Resurrection egy fantasztikus játék... lehetne. Ha az irányítás nem lenne ennyire elrontva, akkor nálam az év legjobb akciójátéka lehetne, de így ettől a pozíciótól igen messze van. Egyébként minden másban igényesen kidolgozott, nekem leginkább a filmből ismerős szereplők hangjai és a színes fények tetszettek. Csak akkor próbálkozz meg vele, ha nagyon profi vagy az irányítóval (esetleg kötélből vannak az idegeid és nem zavar, ha kétpercenként kell visszatöltened az állást, mert nem tudtad becélozni az egyik ellenfelet). Nagyon sajnálom ezt a játékot: igazi klasszikus is válhatott volna belőle, de így nem fog nagy port kavarni.

POZITÍVUM

- Fantasztikus hangulat
- Rengeteg fegyver
- Gyönyörű fényhatások

NEGATÍVUM

- Nincs automata célzás
- Ostoba ellenfelek
- Egyszerű játékmenet

GRAFIKA	85 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	74%



SPYRO 3 YEAR OF THE DRAGON

A tinisárkány nem öregszik

PlayStation	
Típus	Platformjáték
Kiadó	Sony
	www.playstation-europe.com
Fejlesztő	Insomniac
Megjelenés	2000. november (PAL/NTSC)

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy sárkánykölyök, akit úgy hívtak: Spyro. 1998-ban nem kisebb dologra vállalkozott, mint hogy azt a szerepet töltse be PlayStationön, amit anno Mario a Nintendo 64 bites gépén. Álmatlanságban szenvedő alkotói nyilván sok éjszakát átvirrasztottak, hogy teremtményük méltó vetélytárs legyen, s mi tagadás: végül sikerrel jártak. Az Insomniac munkatársai a Mario mintáját követve teljes 3D-s mozgásszabadságot biztosítottak hősüknek (erre korábban legfeljebb csak a Crocban volt példa Playstationön, de ott közel sem olyan tágas helyszíneken mászkálhattunk), a grafikai megjelenítéshez pedig olyan szakembereket hívtak segítségül, akik például a Crash Bandicoot megalkotásában is részt vettek, minek köszönhetően a rajzfilmes stílusú figurák végül vicces animációkkal keltek életre. Egy szó mint száz: Spyro igazi sztár lett, s a kalandjait nem hagyhatták folytatás nélkül. Immáron a harmadik résznél tartunk.

Spyro, a régi ismerős

A játék lényege két év és két rész után mit sem változott. Spyro mesés világát gonosz mumusok (mindenféle rinocéroszok és egyéb sötét tekintetű állatok) szállták meg, s nekünk szét kell csapnunk közöttük. Spyro maga is szemlátomást ugyanaz a tini sárkány maradt, mint aki volt. Nem nőtt semennyit, és nem tanult meg semmi újat. Az első rész óta változatlanok az „eszközei": ugrabugrálva, illetve a szárnyain vitorlázva hidalja át a platformok közti távolságokat, az ellenségét pedig vagy egyszerűen csak felökleli, vagy (amennyiben termetesebb gazfickóról van szó) megperzseli – elvégre egy sárkány természetesen képes tüzet is fújni. Az apró szárnyait csak vitorlázásra tudja használni, s legfeljebb az ugrások végén tudunk néhányat csapkodni vele – mintegy megtoldva az átívelhető távolságot. Igaz, vannak néha különleges képességeket nyújtó extrák, s ezek között van olyan is, amivel Spyro ideiglenesen képes repülni is.

A változatosság kedvéért most nem kőbe zárt sárkányokat kell kiszabadítanunk, hanem a jövő sárkánygenerációját kell megmentenünk. Sárkánybébik világra jötténél asszisztálhatunk – már amennyiben sikerül megtalálnunk a tojásokat. A tojások magától értetődően a pályák legfélreesőbb pontjain hevernek, mi több: a legtöbbet már birtokolja valaki, s ezért csak mindenféle megbízások fejében kapjuk meg őket.

Mint az talán ennyiből is sejthető, a tojásokért cserébe teljesítendő feladatok lesznek azok, amik igazán újszerűek. Az NPC figurák, azaz Spyro világának békés polgárai a legképtelenebb ötletekkel állnak elő. Spyro régi barátja, Hunter tigris például folyamatosan segít felkutatni tojásokat, s ennek során egy ízben azt kéri Spyrotól, hogy gördeszkán kergessen meg néhány szemtelen gyíkot. Tony Hawk á la Spyro: egy igazi gördeszkás tesztpályán tehetjük próbára sárkányunk egyensúlyérzékét.

Kivel barátkozik egy sárkány?

Egy másik figyelemre méltó újítás, hogy ezúttal nem csak Spyro a játszható karakter. Mindjárt a játék legelején egy bebörtönzött kengurura figyelhetünk fel, akin egy Pénzeszsák nevű kereskedő akar jó pénzért túladni. Az előző részek mintájára drágakövek jelentik a fizetőeszközt, melyek egyrészt csak úgy hevernek a pályán, másrészt agyagedények és egyéb tereptárgyak széttörésével kerülnek elő. Tehát ahogy korábban is, most is hódolnunk kell a gyűjtőszenvedélyünknek. Az első háromszáz drágakővel mindjárt kiszabadíthatjuk a kengurut, s ezután kirándulást tehetünk Sheila – merthogy így hívják – otthonába. Sheila teljesen más mozgáskészlettel rendelkezik, mint Spyro: futás helyett csak ugrándozni tud, s öklelés helyett rúgással takarítja el az útjába vetődő rinocéroszokat. Még fontosabb, hogy Sheila második nekirugaszkodásra eszméletlen magasra tud felszökkenni, vagyis az ő pályáin többször kapunk klasszikus „platform" feladatokat, melyek során vertikálisan legalább ugyanannyit kell haladni, mint horizontálisan – ha nem többet. A kengurun kívül még három másik állattal (egy madárral, egy majommal és egy jetivel) mászkálhatunk/repkedhetünk, s akkor a Sparks főszereplésével játszódó lövöldözős pályát még nem is számoltam. Hogy ki az a Sparks? Ezt a kérdést nyilván csak azok teszik fel, akik most ismerkednek Spyroval. Ő ugyanis Spyro „védőangyala". A program életeket számol, illetve energiát tart nyilván, s ez utóbbit jelzi ki a hősünk nyomában repkedő szitakötő: Sparks.

Ami az általános szabályokat illeti: az energiánkat üvegbe zárt szitakötők kiszabadításával, avagy kisebb állatok (békák, tyúkok) szétütésével tudjuk pótolni. A játék mindig – ahányszor csak egy új világba repülünk át – minden adatot elment,



▲ Itt senki sem szereti a kengurukat?



▲ Ez a piros fickó nem a Mikulás, és nem is a húsvéti nyuszi – mindössze meg akar lépni a tojásunkkal!





▲ Repülni ugyan nem, de szelet kavarni még egy rino is tud



▲ A vidám csúszkálást egy kamikaze farkas zavarja meg



▲ Összjáték hőseink között: ez megsütötte, az pedig megtiporta...

vagyis a begyűjtött drágakövek és tojások számát folyamatosan nyilvántartja a program. Minthogy a cselekmény abszolúte nem lineáris, bármikor bárhova elmehetünk. Hogy ne csak vaktában keresgéljünk, a pause menü szerencsére tartalmaz egy atlaszt. A könyvecskét átlapozva megtudhatjuk, mennyire haladtunk előre a játékban, s áttanulmányozhatjuk, hogy a bejárt pályákon még mennyi tojás van elrejtve. Sőt mi több: a soron következő – még be nem gyűjtött – tojások ikonjai mellett rövid meghatározást is olvashatunk, hol kell keresnünk őket, szóval az atlasz egyben tippként is szolgál.

A küldetések

A pályák elrendezése – mint már a korábbi részek kapcsán utaltam rá – kicsit a Marioról lett „lekoppintva". Adva van egy jókora semleges szint, s onnan nyílnak az átjárók a legkülönfélébb világokhoz, melyekből egyébként több mint 30 van. Az egyes portálok megnyitásához adott számú tojást kell összeszednünk – no persze egy-kettő már kezdetben is nyitva van.

A játékost mellékszereplők igazítják útba, így például a kezdő játékosok kézikönyv nélkül, a párbeszédekből is megtanulhatják az irányítás trükkjeit. Jóllehet itt kell megemlíteni, hogy a pályatervezésnél elkövették azt a hibát az alkotók, hogy már kezdettől fogva nagy mozgásteret engedélyeztek, s így ezeket a „tanulós" részeket néha kihagyhatjuk, illetve kikerülhetjük. Én például már rég tudtam, mire jó a „repülés powerup", amikor egyszer csak valaki elmagyarázta. Más esetben meg átestek a ló túlsó oldalára: a vitorlázás végénél alkalmazható lebegésre legalább háromszor figyelmeztetnek minket...

Az összekötő szint egyes szakaszai között légballonnal kell közlekednünk. A gond csak az, hogy a lebegő léghajót valahogy a földhöz kéne húzni. Minden egyes világban van egy-egy figura, akit kiszabadíthatunk: ők teszik meg ezt a szívességet. A léghajóval aztán egyenesen a főellenségekhez repülünk – mert persze igazán „nagyszerű" fogonoszok is akadnak, s csak azok legyőzése után léphetünk tovább.

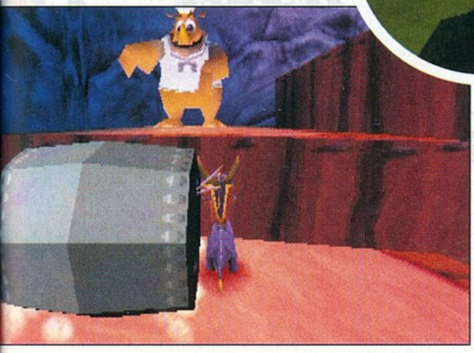
Spyro harmadik játéka – az elődökhöz méltóan – ismét rendkívül hosszú. Míg elérünk az első nagyfőnökhöz, egy undorító, vigyori pofához, legalább két-három óránkba kerül. A tojáskeresgélés során a legkülönfélébb kihívások várnak ránk: sárkányunknak búvárkodnia kell, a madárral légi csatákat vívhatunk, hogy a speciális tennivalókról ne is szóljunk. Vannak például időzített küldetések, mint amikor Sheilával szét kell tipornunk egy erődítmény ágyúit, hogy aztán az épületet néhány fókakölyök fel tudja robbantani. Ha nem vagyunk elég gyorsak, a fókák bombáin előbb leég a kanóc, minthogy el tudnák helyezni őket.



A játékot fejlesztő Insomniac azt engedte sejtetni, hogy ez volt Spyro utolsó kalandja (legalábbis PlayStationön biztosan), s ennek megfelelően beleadtak apait-anyait. A grafikán mondjuk nemigen tudtak változtatni, hiszen a jól belátható, nagy kiterjedésű helyszínek már korábban is jócskán kihasználták a PlayStationben rejlő lehetőségeket, viszont az új karakterekkel és eszközökkel, illetve a mini-játékokkal mégis elég új színfolt tarkítja a játékot. A Spyro-rajongók elégedettek lehetnek.

V.Z.
vzoli@vogel.hu





▲ Ez éppen csak mellé ment



▲ Spyro ellesett néhány trükköt Tony Hawktól

ÖSSZEFOGLALÓ

Bizony nehéz dolga van annak, aki egy új Spyro játékot kíván összedobni. Tudniillik már az első rész is annyira kiforrott volt, hogy egy folytatást esetleg könnyen el lehet főzni. Ellenben – hogy e gasztronómiai hasonlattal folytassuk – az sem jó, ha még egyszer ugyanazt a fogást tálalják fel. Az alkotók végül szerencsére megtalálták az ideális megoldást: néhány körülményen változtattak, viszont a játék egésze a már bevált sémán alapszik. Nem akartak Spyroból más hőst faragni, mint aki volt. Jóllehet a Spyro 3 nem olyan tökéletes és monumentális, mint a Mario 64, nem olyan fifikás, mint Crash Bandicoot vagy Croc, ellenben egyvalamit „elmondhat magáról": igazi családi játék. A fater ugyanúgy elszórakozik vele, mint a csemetéje (nem beszélve arról, ha netán együtt játszanak), mert a játék nem különösebben nehéz, csak türelmet kíván, ugyanis rengeteg a felfedezni való.

POZITÍVUM

- Új játszható karakterek
- Újfajta mozgások
- Jópofa küldetések

NEGATÍVUM

- Alig van változás az elődhöz képest
- Gyakorlott „platformmágusoknak" nem kihívás

GRAFIKA	80 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	81 %

1 ntsc pal



VALKYRE PROFILE

A walkűrök legújabb lovaglása

PlayStation	
Típus	RPG
Kiadó	Enix
	www.valkyrieprofile.com
Fejlesztő	Tri-Ace
Megjelenés	2000. szeptember (NTSC) – (PAL)







▲ Megint bevitt valaki az erdőbe

Az utóbbi idő megjelenései alapján számomra úgy tűnik, az RPG az egyik legnépszerűbb játékstílus a PSX-piacon. Szinte minden hónapban jelenik meg valami jelesebb program, a most terítékre kerülő Valkyrie Profile pedig kicsit még túl is lép a kategória szűken vett korlátain. A kissé arcade jellegű irányítás és a szinte kötetlen játékmenet, melyet egy igen kidolgozott és bonyolult történet foglal magába, egy rögtön magával ragadó egyveleget alkot.

Már a játék germán mitológián alapuló alapsztorija is figyelemre méltó. A Valhallát támadás fenyegeti, és Odin seregei még nem elég erősek ahhoz, hogy meg tudják védeni. Magához hívatja hát Valkyrie-t, és megbízza, gyűjtsön számára harcos lelkeket, amelyek az égi hadat erősítik majd a Ragnarokk csatája alatt. Persze ez nem lesz olyan egyszerű, hiszen egyrészt erre csak meghatározott idő áll a rendelkezésünkre, másrészt nem lehet csak úgy elküldeni őket, fel is kell készülniük a harcra. Valkyrie-on kívül összesen 18 karakterrel találkozhatunk,.

A feladatunk tehát két fő részre osztható: a karakterek begyűjtésére, valamint felfejlesztésére. Lássuk az elsőt. Valkyrie rendelkezik egy különleges képességgel, amivel a többi isten nem, nevezetesen: képes megérezni a halálukhoz közeli halandó harcosokat. Ezt felhasználva (a Startot kell megnyomni) a világtérképen megjelenik egy pont, amely a következő feladat helyszínét jelöli. Ez lehet város (zöld), illetve valamilyen „labirintus" (piros). Ezután irány a megjelölt pont. A karakterek begyűjtése a kevésbé macerás, mivel itt egy rövidebb közjáték után – amely arra ad magyarázatot, hogyan is halt meg – az éppen soron következő figura bekerül a csapatba. Most jön a sok türelmet, és megfontolást igénylő feladat: a lélek felkészítése. Mielőtt ebbe különösebben belemélyednénk, felhívnám a figyelmet egy fontos tényezőre: a feladatot időre is kell teljesítenünk.

Nyolc fejezet áll a rendelkezésünkre, és ezek fejezetenként 24 periódusból állnak. A települések meglátogatása egy, a labirintusoké két periódusig tart, attól függetlenül, hogy eredményes volt a vizit, vagy sem.

A fejezetek elején Freya mindig megadja, hogy mi az a kritérium, aminek az új harcosnak meg kell felelnie, hogy érdemben is szolgálja Odint, és ne csak ágyútöltelék legyen. Minden új fejezetben más és más típusú harcosokat kell kinevelnünk, akiknek megfelelő képzettségekkel és hősiesség-szinttel kell rendelkezniük. Minden szintlépéskor a karakterek ún. CT-pontokat kapnak, melyek a különféle képességek fejlesztésére és „emberi gyengeségek" (Traits) leküzdésére használhatók fel. Mivel a kitörő Ragnarokban mindenkinek a legjobbat kell nyújtania, először is meg kell szabadulniuk a halandó lét velejáróitól. A hősiesség szintet a Traits pontban tudjuk növelni. Ha ez már megfelelő, akkor jön a szükséges képességek – lehetőség szerinti – növelése. Általában ez okozza a legnagyobb fejtörést. Mivel csak a szintlépéskor kapunk újabb elosztható pontokat, evidens, hogy harcolnunk kell. A különféle katakombákban azonban csak adott számú ellenfél van, és a korlátozott idő miatt oda sem mehetünk be akárhányszor... Amikor lejár az idő, Freya színe elé kerülünk, aki értékeli a teljesítményünket, felvázolja az erőviszonyokat, majd – eredményességünk függvényében – tárgyakkal is megajándékoz bennünket.

Amennyiben vége az utolsó fejezetnek is, a játék véget ér. Három különféle befejezéssel találkozhatunk, attól függően, hogy mennyire volt effektív a lélekgyűjtögetés. A C kategóriájú a lehető legrosszabb, ez esetben szinte semmi jót nem sikerült csinálni. A B a legáltalánosabb, ezt akkor látjuk, ha mindent helyesen csináltunk. Ez ugyan már „happy end", de van még egy A típusú befejezés is, amely csak akkor érhető el, ha pontosan tudod mit, hogyan és mikor kell tenned (vagyis már nem először próbálkozol a játékkal...).

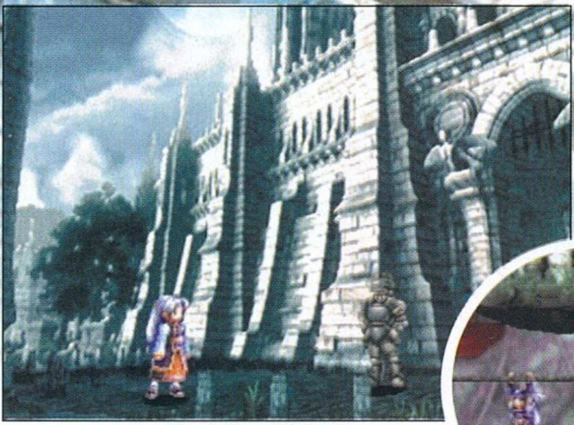
A harcrendszer kidolgozására legalább akkora hangsúlyt fektettek a programozók, mint a történetre. Itt is a már jól be-



▲ Az utazási iroda mintha nem ilyennek írta volna le ezt a helyet

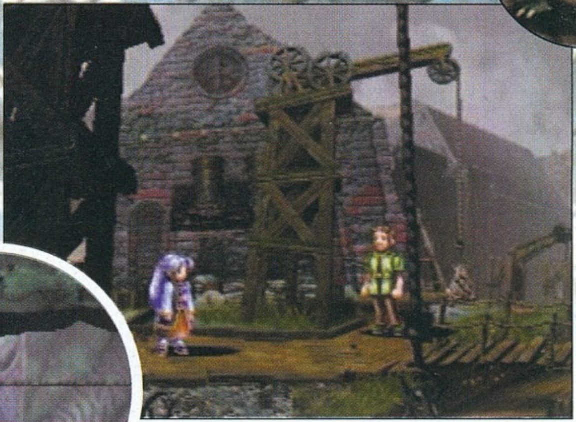


▲ Itt sem rohan senki az üdvözlésünkre



▲ A portás, aki mindent tud a páncélokról





▲ Ez bányászfalu sem tartozik a népszerű helyek közé

vált körökre osztott felépítéssel találkozunk, de jónéhány újítással felvértezve. Egyszerre maximum négy karakter lehet a csapatban, őket jelöli a négy gomb (háromszög, négyzet, kör, X). Az, hogy mikor támadhat az adott emberünk, a fegyverétől és az alap sebességértékétől függ. Mivel a varázslatok sokkal hatásosabbak a fegyvereknél, ezt kompenzálandó a varázslók lassabbak is. (Bár tegyük hozzá, hogy ha a mágiahasználó karakter kezd, és jó varázslatot alkalmaz, nincs is szükség a többiekre...) A kéz-alakú kurzorral jelöljük ki a célpontot, majd a megfelelő gombot lenyomva támad a harcosunk. Némely fegyver nem csak egy támadásra képes, erről a gombnak megfelelő ikon melletti kis, fehér szám tájékoztat. Ebben az esetben ütéskor többször megnyomva a gombot egy kombó-támadás lesz az eredménye. A bal alsó sarokban látható zöld sáv az egy támadás-sorozat alatt bevitt találatok erejét jelzi. Ha a számláló eléri a 100-at, a karakterek speciális támadása aktiválódik. Ez egy csapás-sorozat, mely igen durva sebzéseket okoz, sőt, ha ezzel a támadással a számláló ismét felkúszik 100-ra, egy másik csapattag is indíthat ilyen típusú támadást. Természetesen a támadások el is kerülhetők, illetve ellentámadás is lehetséges, de ehhez a megfelelő képzettségre van szükség. Csata alatt a Selectet megnyomva egy menü jelenik meg, ahol tárgyakat, illetve fegyvereket használhatunk, továbbá kiválaszthatjuk az elsütni kívánt bűvigét is.

Mivel a szereplők már halottak, nincs igazán szükségük olyan földi hívságokra mint a pénz. Na igen, de akkor honnan lehet beszerezni a szükséges tárgyakat? Erre szolgál az MP (Materialize Point), amely segítségével „teremthetjük meg" a különféle gyógyító és egyéb tárgyakat. Ezek számát tekintve sem fukarkodtak a készítők, rengeteg féle fegyver, varázslat, támadó és segítőeszköz áll a játékosok rendelkezésére. Itt jegyezném meg, hogy minden dologról – legyen az fegyver, képesség vagy ital – a háromszög megnyomásával részletes információt kaphatunk. De nem csak létrehozni, hanem átalakítani is lehet a dolgokat, és ha esetleg elfogyna az MP (ami azért nem valószínű), arra is át lehet alakítani. A fegyverekkel kicsit rosszabb a helyzet ugyanis csak találni lehet őket (esetleg ajándékba kapni Freyatól), készíteni nem. A katakombákban néha találhatók olyan fegyverek (Artifactok), melyek Odin tulajdonát képezik. Ezeket ajánlatos visszaküldeni, mivel egyrészt igen sok XP-t kapunk értük, másrészt – feltéve hogy jól csináltunk mindent – legtöbbjüket úgyis megkapjuk a fejezet végén.

A játékban található rajzfilm-szerű animációk remekül sikerültek, akár órákig is elnézegetné őket az ember. A világtérkép és a csaták megoldása úgyszintén jól sikerült, minden karakter és ellenfél egyedi és kidolgozott. A városok rajzolt hátterekből állnak, szóval az egész grafikai kivitelezésnek egészen magával ragadó a hangulata. Az egyetlen dolog, amivel nem voltam igazán megelégedve, az az arcade rész kivitelezése volt. A sima, két dimenziós karakter-ábrázolás és mozgási lehetőség (á la Rayman) egy kicsit már idejétmúlt. Ez volt az a rész, ami miatt néha felidegesített a program. Néhány esetben csak sokszori próbálkozás után lehet csak eljutni bizonyos helyekre, ami nem biztos, hogy egy ilyen kategóriájú játék előnyére válik. Nem feltétlenül rossz megoldás, de azért kicsit bosszantó, ha egy ilyen marhaság miatt elakad az ember egy szerepjátékban.

A hang és zene értékelésénél nem lehet gond, mivel itt is érezhető a játékot körülölelő kidolgozottság. Sok animáció alatt például beszélnek is a karakterek, nem csak a felirat látszik. Minden szereplő kb. 15-20 egyéni beszólással rendelkezik a csaták idejére, és ezeket buzgón alkalmazzák is. A háttérzene is rendkívül sokszínű, a lágy, dallamos zenétől kezdve a rockosabb témákig minden megtalálható. Mindezek tetejébe egy rakásnyi dallam van, amelyek viszonylag hosszúak is, így nem kell két percenként ugyanazt hallgatnunk.

Aki szereti a meglepetésekkel teli, hangulatos, történet-orientált programokat, annak a Valkyrie Profile kötelező darab. Aki még nem igazán játszott ilyen típusú játékkal, az is nyugodtan nekiállhat – meglehet hogy az ugrálós részt pont az ő kedvükért tették bele a készítők.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Még nem tudja, de ő is velünk lesz nemsokára

ÖSSZEFOGLALÓ

Teljesen magával ragadó játék, hiszen mind a történet, mind a mozgásszabadság egyedülálló. A kezdetben roppant kusza, de lassan-lassan kirajzolódó sztori, és az egyedi, saját stílussal rendelkező karakterek egyszerűen abbahagyhatatlanná teszik a játékot. Az arcade stílus ötvözése egy kőkemény RPG alappal és a szinte kötetlen játékmenet egy igen egyedi és profi programot eredményezett, amely mindenképpen megérdemli, hogy az igazán „nagyokkal" emlegessék egy napon.

POZITÍVUM

- **kidolgozott, profi történet**
- **többfajta befejezési lehetőség**
- **humoros beszólások és fordulatok**

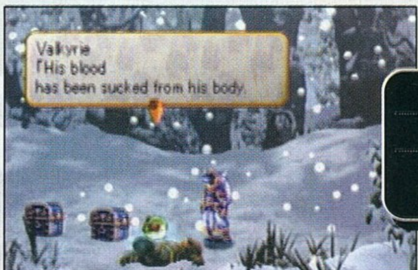
NEGATÍVUM

- **néha idegesítő arcade rész, enyhén puritán kidolgozással**
- **a legtöbb karakter csak rövid ideig marad, és ez egy kicsit megöli az RPG-k szokásos „tápolós" hangulatát**

GRAFIKA	80 %
HANG	81 %
ÉRTÉK	87 %



▲ Ennek nem kéne téli álmot aludnia?



▲ A csata utáni megérdemelt hullarablás



DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

Duke, a női nem megmentője



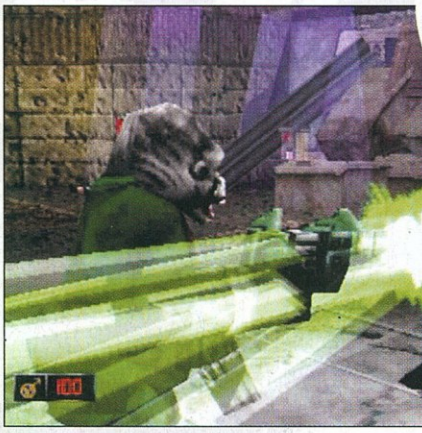
▲ Kellett ennyit oktatni ezeket a majmokat, most aztán ez a vége

Amikor 1995-ben megjelent az első Duke Nukem – igaz, még csak számítógépen – hatalmas sikert aratott. Azóta a játék sorozattá nőtte ki magát, és meghódított más platformokat is, de a népszerűsége töretlen. Ez természetesen nem csak a nagydarab, kefehajú fickónak köszönhető, hanem annak is, hogy a készítők mindig csempésznek valami újdonságot a játékmenetbe, amitől ugyan megtartja az alap-hangulatát, de mégis, valahogyan teljesen más lesz az egész. Így van ez a most górcső alá vett Planet Of Babes-szel is.

A történet: A távoli jövőben egy idegen faj érkezik a Földre, és a teljes férfi-populációt megsemmisíti, a megmaradó nőket pedig rabszolgasorba süllyeszti. Néhányuknak azonban sikerül elmenekülnie, és megalakítják a Csajok Ellenállási Egysége szervezetet. A titkos bázison építenek egy időgépet, mellyel nyomon követik Duke-ot, majd áthozzák a saját világukba, hogy megmentse őket a pusztulástól. Duke megérkezik, s felfogva a helyzetet, előkapja a mordályát, és nekifog, hogy leszámoljon az összes idegen lénnyel...

A legnagyobb újítás a játék stílusában figyelhető meg. Bár az ellenfelek teljes eliminálása még mindig jelen van, de ez már inkább csak statisztikai adat a pályák végén. Sokkal inkább a különféle feladatok megoldása dominál, ezek nélkül ugyanis lehetetlen továbbjutni a pályákon. Sokkal többet kell használnunk az agytekervényeinket, mint eddig, hiszen a fejtörők nem csak szimpla kapcsolókeresgélésből és azok megnyomásából állnak. Szinte minden helyszínt tüzetesen át kell nézni, hátha ott lapul a továbbjutás kulcsa. Sőt, minden helyszínen vannak bizonyos titkos helyszínek is, melyek megtalálása nem kis időbe telik.

Természetesen ehhez a stílushoz már nem használható a saját szemszögű nézet, ezért a Time To Killben már megismert külső kameranézetet alkalmazták itt is. A kamerakezelés egyébként meglepően jól sikerült, csak ritkán fordult elő, hogy előnytelen helyzetből közvetített.







▲ Pedig a gorilla védett faj... volt

▲ Medvére tárazva

PlayStation	
Típus	Akció
Kiadó	GT Interactive
	www.n-space.com
Fejlesztő	N-Space
Megjelenés	2000. november (NTSC)
	? (PAL)

Látszik, hogy a programozók tényleg odafigyeltek, és sok olyan apróságot is csempésztek a játékba, amely miatt a játék sokkal szórakoztatóbb, emészthetőbb, szinte rajzfilm-szerű hangulatot kapott. Az életerőt lecserélték az ún. „ego pontokra". Ez kb. azt jelenti, hogy izomagyú világmegmentőnk önbecsülése csökken, ha lövések érik. Persze, nem lenne értelme, ha csak át lenne nevezve, de feltöltésének módja is más. Telefonálgatva, a hölgyekkel beszélgetve, tükörbe nézve is növelhető, nem csak a megfelelő tárgyak használatával. Na és persze ebből a részből sem maradt ki a mellékhelységek használatának lehetősége sem ... :)

Ha valaki számára ez lenne az első találkozás Duke-kal, annak rendelkezésére áll a négy gyakorlópálya, ahol a játék és a fegyverek kezelésének minden csínjátbínját kitapasztalhatjuk. A női nem megmentéséhez 14 pályán át kell bizonyítanunk, hogy tényleg mi vagyunk az a talpig férfi, akire eddig vártak. Ehhez rengeteg fegyver és egyéb kiegészítő felszerelés áll a rendelkezésünkre. Minden fegyver rendelkezik az automatikus célzási lehetőséggel, amely nagyban megkönnyíti a dolgunkat. A régi klasszikusok mellett feltűnik egy-két újdonság is, mint például a lángszóró, vagy a mesterlövész puska, melynek meglétét kaján vigyorral konstatáltam. Ezzel akár egyetlen jól sikerült lövéssel is likvidálhatjuk az agresszorok bármelyikét, méghozzá bőrünk kockáztatása nélkül.

A grafikai kivitelezéstől nem voltam elájulva. Nem mondható az, hogy csúnya, de nagyjából ezekből az elemekből és textúrákból épült fel az előző rész is. Történt ugyan némi fejlődés, de nem olyan



▲ A robot nem nőnemű, tehát nem is mentjük meg



▲ Majd én megmutatom ezeknek a majmoknak!



▲ Nesze neked, talpalávaló!



▲ A sok nő után már a szemem is káprázik

látványos, mint ahogy az ennyi idő után elvárható lett volna. A mozdulatokban már történt valami előrelépés: a nők bálványa oldalaz, létrán, rúdon mászik, egy kézen át hátraszaltózik – mindent megtesz, hogy mind minket, mid a megmentendőket elkápráztassa tudományával.

Az ellenfelek már nem ennyire kidolgozottak, sokoldalúak. Igaz, hogy elég sok fajta van belőlük, és elég egyéni a viselkedésük is, de a mozgásukon nem sok értékelhető van. Semmi speciális, meglepő mozdulat, csak mennek, lőnek, minden figura nélkül teszik a dolgukat. Sajnos, a kidolgozatlanság nem csak a külsőségükben, hanem az intelligenciájukon is érződik. Minden taktika nélkül, szemből, csak a nyers erőre támaszkodva próbálják Duke-ot megakadályozni a „Világ Legbátrabb Férfija” cím elnyerésében.

A hangok! Már megint azok a hangok! Duke most sem hazudtolja meg önmagát, még mindig az az elbűvölő társalkodó, akit eddig megismerhettünk. A rövid, velős, tipikusan macsós beszólások Duke részéről és az elragadtatott sikolyok a másik oldalról folyamatosan mosolyt csalnak az arcunkra, bár nyilván egy kis angoltudás is kell az ezirányú élvezethez. Azonban itt is ugyanaz a helyzet, mint a mozgásoknál: az ellenfeleknek mindegyiknek van ugyan saját hangja, de elég szegényes a repertoárjuk. Az a néhány röfögés vagy morgás, amit ismernek, nem valami nagy választék. A háttérzene a már megismert pörgős rock-dallamokon alapszik, s teljesen összhangban a játékkal. Mikor elindítottam a programot, és felcsendült a főcím-zene, percekig csak azt hallgattam, maximumra tekerve a hangerőt. Ez legalább annyira hozzátartozik Duke-hoz, mint a kefehaj és a rakétavető.



A főmenü opciói között ott található a beszédes nevű DukeMatch felirat is, amely nem hagyott nyugodni. Első adandó alkalommal, amint egy hasonszőrű emberi lény került a közelembe, azonnal tesztelés alá vetettük ezt a játékmódot. Hát, egy kissé csalódtunk… Mivel mindketten ismertük már az előző epizódokat, egyből a saját szemszögű megjelenítést választottuk – na ezt nem kellett volna. Ebből a nézetből ugyanis használhatatlan a program. Szinte semmit nem látni, mindennek nekimegy az ember, és az ellenfelet csak akkor pillantja már meg, amikor késő. Kilépés, nézzük meg a másik kameraállással. Hát, így már sokkal jobb, de valahogy így sem az igazi. A hat rendelkezésre álló színtér kicsit kevés, és nem a legjobb a tervezésük sem. Nem igazán átláthatóak, és a méretük sem igazán megfelelő. El lehet velük szórakozni, rövidtávon még izgalmasak is, de sokáig nem kötik le az embert.

Mit is írhatnék zárszóként? Duke újra itt van közöttünk, és újra hódít. Humorban, újításokban gazdag, kellemesen komplikált játékmenet, sok fegyver és még több hölgy jelzi visszatértét. Mindig is kedvelője voltam a sorozatnak, és ebben az epizódban sem csalódtam. Jó érzés, az, hogy vannak még olyan fejlesztők, akik a sorozatokban nem csak a jól csengő, bevezetett nevet akarják eladni, hanem tesznek is valamit a rajongók megtartásáért.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Ne bántsd, ő – is – az enyém



▲ Egy szép nyalábnyi üdvözlet

ÖSSZEFOGLALÓ

Az új epizód nem csak egy újabb bőr, amit hősünkről lehúznak. A „lőjünk le mindent”-stílusból átváltottak a sokkal izgalmasabb és nagyobb kihívást jelentő akció-kaland kategóriába. Azt azért nem mondom, hogy Tomb Raider-klónok helyett most már Duke-klónokról fogunk beszélni, de izomagyú hősünk már valami efféle babérokra is vágyik. A jól megalkotott, humoros szövegekkel és közepesen nehéz feladványokkal megtűzdelt játékmenet kellemes kikapcsolódást nyújt a hideg őszi estéken.

POZITÍVUM

- nem csak szimpla lövöldözés, nagyon dominál a logika
- a történet és a környezet is hozza a jellegzetes Duke-hangulatot
- többjátékos mód

NEGATÍVUM

- néhol kissé nehézkes kezelés
- a grafika talán lehetett volna egy kicsit jobb is
- a többjátékos mód saját szemszögből használhatatlan

GRAFIKA	76 %
HANG	81 %
ÉRTÉK	82%



DANGER GIRL

Veszélyes lányok veszélyes helyzetekben



PlayStation

Típus	Akció
Kiadó	THQ
	www.n-space.com
Fejlesztő	N-Space
Megjelenés	2000. október (NTSC)
	2000. november 4. (PAL)

A holdfényben fürdő tisztás hirtelen megelevenedett. Egy magányos lány lépett ki a fák közül. Magas volt, szőke, kék szemekkel és kellemes domborulatokkal – egyáltalán nem illett ebbe a környezetbe, pláne nem ily késői órán. Nem látszott különösebben rémültnek vagy elveszettnek, magabiztosan mozgott a dzsungelben. Elővett egy apró kommunikációs eszközt, bekapcsolta, majd… vetkőzni kezdett.

A különféle film- és képregényszereplők játékfeldolgozása mindig hálás feladatnak számított, hiszen sokszor már a név eladta a játékot. Persze születtek gyengébb próbálkozások is, de a legtöbb ilyen témájú játék szép sikereket könyvelhetett el. Hát még akkor milyen sikere lesz egy játéknak, ha nem csak egy, hanem egyből három „híresség” is szerepel benne! Ráadásul ezek mindhárman a női nem csúcskategóriás egyedei közül kerülnek ki, bármely férfit megszégyenítő harci képességekkel. Natalia, Abbey és Sidney alkotja a Danger Girls nevű szervezet gerincét. A csapat örökös és elkeseredett harcot vív a világ meghódítására törekvő Major Maxim és szervezete, a Hammer Empire ellen. A három hölgyön kívül még van az agy, aki a háttérből irányítja az akciókat, és ellátja a csapatot információval. Mivel az ellenség számos és kegyetlen, nem elég a nagy fegyver és a bájos mosoly. A lányok profi kiképzést kaptak, és bár mindegyikük más-más területre specializálódott, de egy átlagos csetepatéban egyik sem marad alul.



A program stílusát tekintve egy kellemes egyveleg, mely a szerzők szándéka szerint vegyíti magában a Tomb Raider, a Syphon Filter és a Metal Gear Solid – hogy csak a nagyobb neveket említsem – elemeit. Ez alapvetően igen jó keverék lenne – ha sikerült volna maradéktalanul megvalósítani.

A történet egy ősi templom körül forog, mert az itt lakozó természetfeletti erőket szeretné Major Maxim a saját céljára felhasználni. Ezt természetesen nem nézheti tétlenül a Danger Girls szervezete.

Az első küldetésekben Abbey-vel kell rendet tennünk a gonoszok között, majd a történet előrehaladtával előkerül a többi karakter is. Kellemes meglepetés, hogy nem csak kinézetükben különböznek, hanem vannak lényegi eltérések is közöttük, mint például a használt fegyverek, s ebből adódóan a mozgásaik is. Sydney kedvence például az ostor, míg Abbey még fürdés közben sem válik meg szeretett Desert Eagle-jétől.

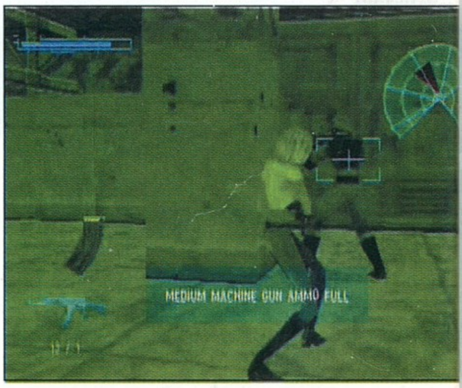
A játék kezelése szerintem egy kicsit nehézkesre sikerült. A legtöbb esetben nem elég a „megyek-oszt-lövök”-stílus, a speciális mozdulatok használata nélkül csak nagy véráldozatok árán lehet továbbjutni. A hölgyek oldalaznak, gurulnak, ugranak, vetődnek lopakodnak. Azaz csak tennék, ha a türelmetlen és – a hibák miatt – már kissé ideges játékos „megkérné” erre őket. Először megpróbálja lassan, óvatosan, lopakodva (ahogy kell) teljesíteni a pályát, de aztán hirtelen elnéz valamit (esetleg rosszul vált a kamera), és kezdheti elölről. Na, majd másodikra… De ekkor már egy kicsit idegesebb, valami apró részleten ismét elhasal… Jól szórakozni csak az igazán fanatikusok fognak, a többiek előbb-utóbb megunják.

A pályákon néha találkozhatunk olyan főellenfelekkel is, akik legyőzése nem a célzóképességünktől függ. Ekkor egy közjáték-szerűségben a kép alján kiírt gombokat kell a megfelelő sorrendben nyomkodni. Ekkor teljesítményünktől függően vagy sikerül elkerülni az adott támadást – vagy nem.

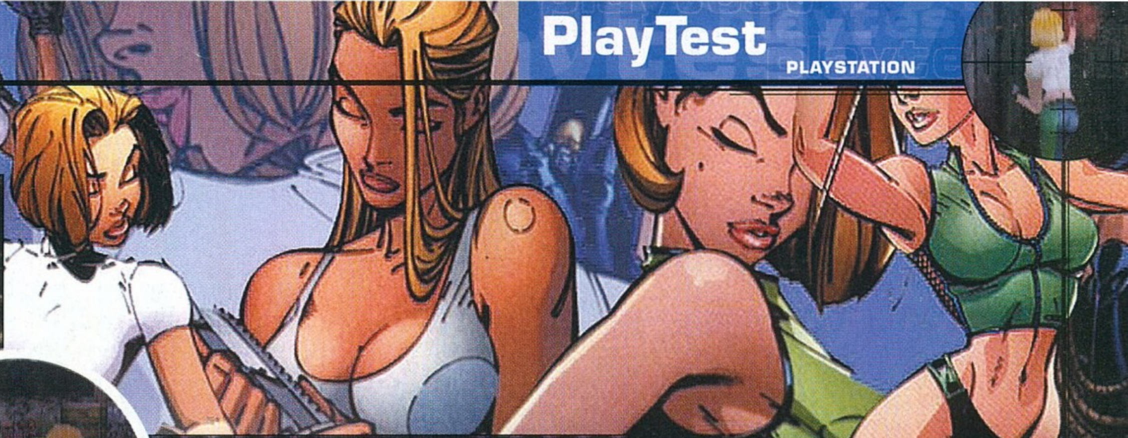
A célzás sem egy szimpla csuklógyakorlat. Létezik ugyan beépített, automatikus célzó-rendszer, de ez a legtöbb esetben csak a nagyon közeli ellenfeleket fogja be, amikor már úgyis késő. Lehet ugyan lőni enélkül is, de így eltalálni valakit szinte képtelenség. A harmadik lehetőség a manuális célzás. Ezzel meg az a gond, hogy addig működik, míg nem vettek észre (azaz az első lövés eldördüléséig), mert tűzharc közben erre átkapcsolni kész öngyilkosság. Ha azonban sikerült befogni az ellenfelet, akkor az az oldalazás és a vetődés közbeni tüzelés használatával szinte veszteség nélkül le-



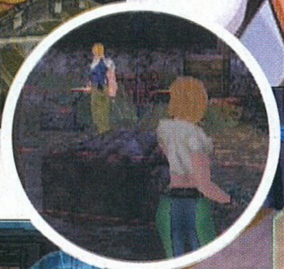
▲ Csak épp erre vetődtem...



▲ Kukucs, itt vagyok a hátad mögött!



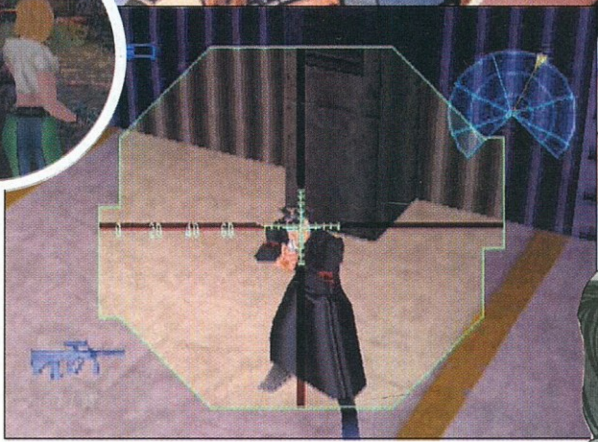




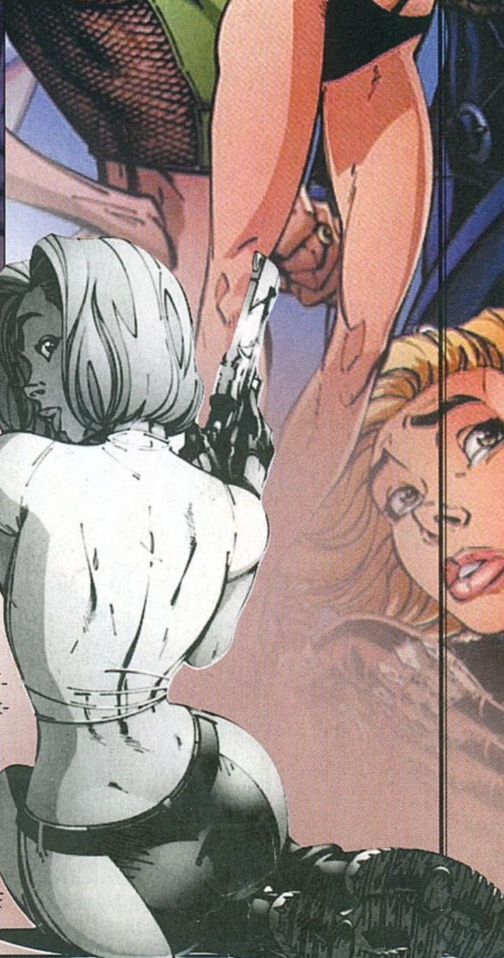
▲ Úgy látszik, ezen a játékon is kezd elhatalmasodni a Dino Crisis



▲ Lady Domina akcióban



▲ Ugyan nem Kennedynek hívják, de van valami közös bennük



küzdhető. A játék kezeli az analóg irányítót is, ilyenkor a bal oldalival tudunk mozogni, míg a jobb a célzásért felelős (mint a Tomb Raiderben). Ez tényleg jó megoldás lenne – ha működne. Ugyanis, mozogni még lehet az analóggal, de a célzás szerintem lehetetlen. Túl gyorsan reagál a mozdulatra, így csak kapkodjuk a fejünket, és kb. 10 mp után elszédülünk, és azt se tudjuk, merre van a fejünk... Én inkább használtam a sima irányítást, azzal legalább – emiatt – nem bosszankodtam.

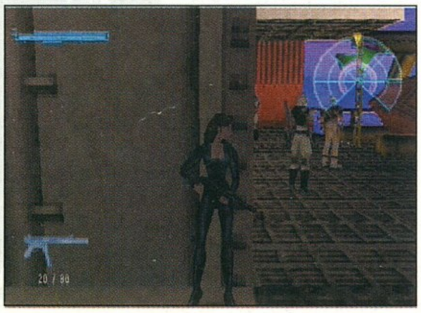
A felvehető tárgyak a játékban elsősorban a fegyverek közül kerülnek ki. A következő csoportba tartoznak a különféle felhasználandó kulcs-tárgyak, aztán nem is marad más, mint a gyógycsomagok. Egy kicsit kevés, de a játékosnak lesz elég gondja a sok tárgy gyűjtögetése nélkül is. Meglepődve tapasztaltam a különféle páncélok és egyéb védőfelszerelések teljes hiányát. Oké, képregény-stílus, meg különben is, egy ormótlan golyóálló mellényben nem látszanak a dús idomok, de hát csatába megyünk, vagy mi...

A kezeléssel ellentétben a grafikára nincs ennyi panasz. A karakterek jól kidolgozottak: mind kinézetük, mind a mozgásuk megfelel női mivoltuknak (kivéve az ugrás-animációt), és a különféle tárgyak használata, aktiválása során sincs két egyforma mozdulat. Ezzel szemben az ellenfelek sajnos pályánként egyformák, és nincs túl sok mozgásfázisuk sem, bár igaz, nem csak egyféle módon halnak meg. A külvilág és a helyszínek kidolgozottsága is kielégítő, a tereptárgyak pedig elég jól illenek a környezetükhöz, leszámítva persze a járműveket, amelyek úgy néztek ki, mintha egy kartondobozra festették volna fel a mintázatot. Bár nem kimondottan a grafikával kapcsolatos, de ide tartozik a kamerakezelés is, ami kétségkívül az egyik legidegesítőbb hibája volt a programnak. Nagyon sok esetben teljesen használhatatlan nézetet használ a játék, és ez egy két-három ellenféllel vívott csata alatt a halálunkat is jelentheti. A másik a tereptárgyak okozta „mágnes-effekt" volt, azaz szinte odaragadunk némelyik tereptárgyhoz. Ez egy sima kalandjátékban talán még nem is akkora bűn, de ahol a gyors helyváltoztatáson múlik a siker, mindennél bosszantóbb tud lenni.

Hangok tekintetében megint nem alkottak nagyot a készítők. Kicsit se nagyon, mert szinte semmi hangeffektus nincs a játékban. Igaz, hogy a karakterek el-elszólják magukat, de ezzel szinte ki is merült a repertoár. Az ellenfelek mindössze két mondattal „üdvözlik" személyünket, meg szépen halálkiáltanak egyet – snitt. A fegyverek hangja sem lett túlspilázva, talán ha három különböző fegyverropogást figyelhetünk meg. Tudom, a képregényekben nincsenek hangok, de akkor legalább írták volna ki, az is jobb lett volna :). A háttérzenével sok gond nincs, mivel szinte nem is létezik. Valami monoton dallam nyenyereg a játék alatt, amit a jobb érzésű játékos egy perc után kikapcsol.

Sajnos a neves háttér és a gyönyörű lányok alkalmazása már – szerencsére – nem elég ahhoz, hogy egy játék nagy durranás legyen. A sok és bosszantó pontatlanság, összekapkodott munka nem hozott ugyan gyümölcsöt, de alma helyett vackor lett. Mindezek ellenére, nekem tulajdonképpen tetszik a játék – de nagyságrendekkel jobb lehetett volna, ha egy profibb, jobban felkészült csapat kapta volna meg. Így sajnos, csak a középmezőnyt erősíti, és csak a stílus megszállottjai, valamint a comic-olvasók körében lesz többé-kevésbé népszerű.

B-ChromE



▲ Ez nagy buli lesz

ÖSSZEFOGLALÓ

A képregény feldolgozása jó alap, de sajnos a kisebb-nagyobb programhibák és a nehézkes játékmenet miatt inkább csak a fanatikusok számára jelent tartalmas és hosszú távú szórakozást. A kellemes domborulatok látványa nem mindig tudja elfeledtetni a bosszúságokat. Személy szerint azért jót játszottam vele, és nem éreztem nyűgnek a vele való foglalkozást. Egy kicsit több munkával és kreativitással sokkal jobb játék is lehetett volna.

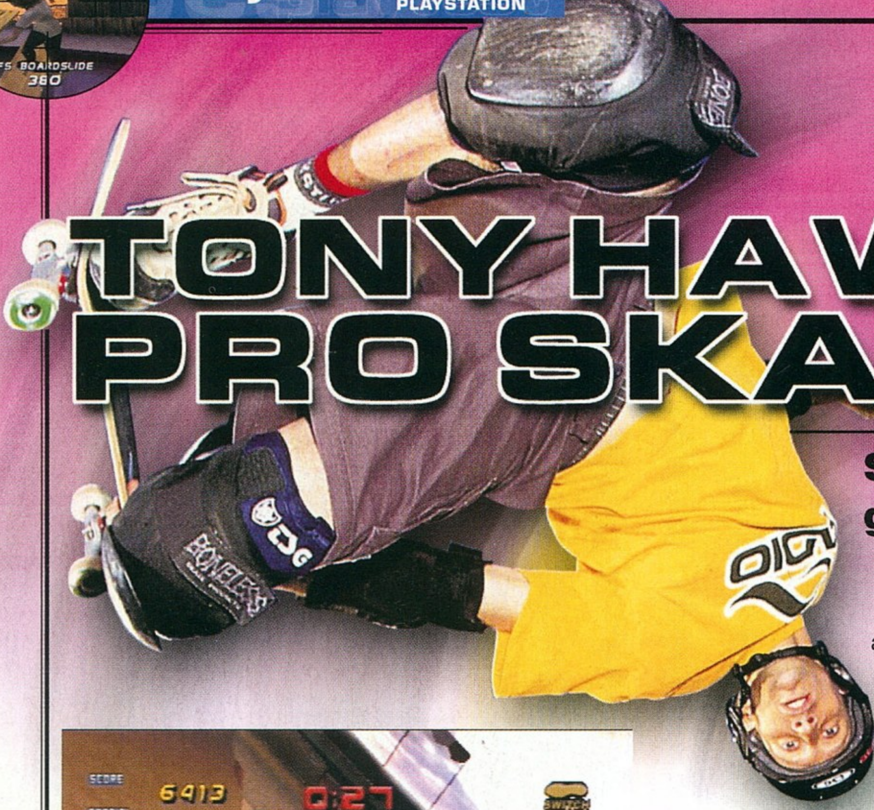
POZITÍVUM

- női főszereplő és nem is egy, hanem mindjárt három :)
- jól felépített küldetések
- hozza a képregény-hangulatot

NEGATÍVUM

- nagyon sok hiba, sokszor beakadunk a tereptárgyakba
- nehéz pályák, és csak a végén lehet menteni
- idegesítő kamerakezelés, főleg a csatákban

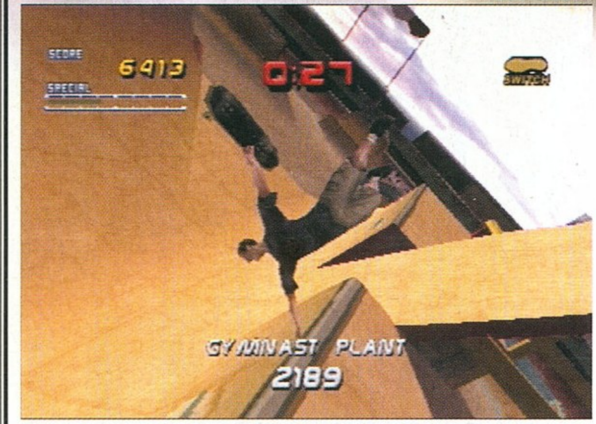
GRAFIKA	78 %
HANG	65 %
ÉRTÉK	73 %



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Sólyom Antal újabb esete a gördeszkával

PlayStation	
Típus	Extrém sport
Kiadó	Activision
	www.activision.com/games/th2
Fejlesztő	Neversoft
Megjelenés	2000. október (NTSC/PAL)



▲ Na, ezt ne próbáljátok ki otthon!

Sokszor próbálták meg utánozni, de sosem sikerült túlszárnyalni az eredetit. Amióta Hawk és társai meghódították a virtuális világot rengeteg más cég is megpróbálkozott a lehetetlennel: letaszítani a trónjáról a királyt. Mindezidáig a kísérletek csúfos kudarcot vallottak, de most megszületett az ifjú trónörökös, aki elég erős lehet ahhoz, hogy átvegye apja helyét a trónon, és megerősítse a dinasztiát az uralkodásban. A program akár egy ilyen bevezetővel is kezdődhetne (ha stratégiai játék lenne), de a készítők inkább maradtak a már jól bevált videónál, ami ha lehet még látványosabbra sikeredett, mint az első részben, ezzel is előrevetítve a ránk váró feladatokkal teli órák hangulatát.

A kellő bemelegítés után (vegyük elő újra az első részt...) máris nekieshetnénk a pontgyűjtögetésnek, hiszen a program alapfelépítése teljes egészében a régi maradt. Ennyire azonban ne siessük el a dolgokat, hátha kellemetlen meglepetések érnek majd bennünket. Inkább válasszuk a gyakorlást, így legalább nem fogjuk annyira kapkodni a fejünket, amikor éles helyzetben lépünk a pályára. A második részben a legkisebb pálya is majdnem nagyobb, mint az első rész legnagyobb pályája. Csak úgy tobzódunk a lehetőségekben, alig van időnk figyelni arra, hogy hol és milyen trükköket kéne végrehajtanunk, hogy teljesíteni tudjuk a kiszabott feladatokat, amiből már tíz vár ránk pályánként. Ráadásul némelyikhez a rendelkezésre álló 2 perc igencsak szűkre szabottnak bizonyul. A feladatok némelyike már ismerős az előző részből (Hidden Tape, pontszám elérése), míg mások teljesen új keletűek (ugorjuk át a pályán található koldust). Miután teljesítettük a feladatot, egy marék pénz üti a markunkat, amiből a továbbiakban fejleszthetjük tulajdonságainkat, új deszkákat vehetünk, és trükkjeink számát is bővíthetjük (bár az utóbbiaknak azért elég borsos áruk van). A pályák 100 százalékos teljesítéséhez az összes feladatot meg kell oldanunk, és a pályán elszórva található bankjegyek mindegyikét fel kell szednünk. Néhány pénzdarabot a készítőknek viszont sikerült olyan jól elhelyezniük, hogy csak jóval később (egy fejlett karakterrel) tudjuk leszedni, így majd csak a játék vége felé tudjuk az adott pályákat véglegesen befejezni.

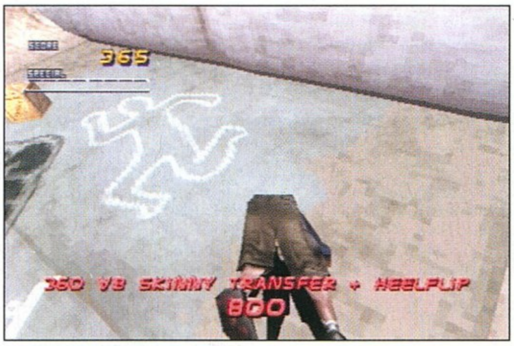
A trükkrendszer is nagyrészt a régi maradt. Ugrani az x-szel, „grindolni" és lip trükközni a háromszöggel, flip trükköt a körrel, míg grab trükköt a négyszöggel tudunk előhozni. Mindegyik karakter tud pár speciális trükköt, amelyeknek külön kombinációik vannak (ezeket kedvünk szerint meg is változtathatjuk). Azért pár újítás itt is van, de ez leginkább a trükkök közötti átvezető időszakra vonatkozik. Tehát van már manual (wheelie), amivel – ha elég gyorsan csináljuk a trükk után – nem szakad meg a kombó, így ha újabb részhez érünk máris folytathatjuk a sorozatot.

A program most már figyelembe veszi, hogy milyen irányban állsz a deszkán: ha ez ellentétes az alapbeállásoddal, akkor a végsebességed és az ugrásod magassága kisebb lesz, de persze vannak olyan trükkök, amiket ebből az állásból lehet előhozni. A beállást az R2 gombbal lehet megváltoztatni (switch).

Miután már mindennel tisztában vagyunk, neki is eshetünk a karrier módnak, ahol első feladatunk a skaterünk kiválasztása lesz. Az alap 13 szereplőn kívül saját magad is készíthetsz deszkásokat, akikkel szintén benevezhetsz a nagy versenyre. Ehhez pár tipp:

• Minden pályát kutassatok át a kombó és bónusz lehetőségek után, a magas pontszámok elérésben nagy segítségetekre lehet.

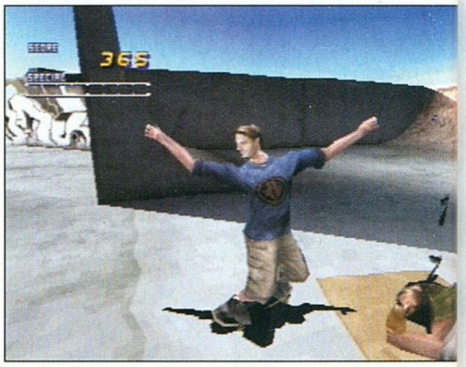
• A pályákon a titkos helyekre is be kell menni, hogy minden feladatot teljesíteni tudjatok. Ráadásul ide előszeretettel rejtették el a készítők bankjegyeket.



▲ Egy esés és következményei



▲ Remélem, hogy mire leérkezem, addigra előáll a rohammentő is



▲ Aludj el szépen, kis Balázs!



• Ugrásoknál a flip trükkből a grab trükk hatásos (akár fordítva is), mindezt persze egy adag forgással fűszerezzük meg (legalább 360).

• Használjuk ki a „special" csík feltöltődésével járó előnyöket, mert néhány feladatot csak így tudunk véghezvinni.

• Figyeljünk minden apró jelre, általában segítenek a titkos helyek felfedezésében, a feladatok teljesítésében.

Nyilván teljesen világos, hogy az első rész grafikai motorjának továbbfejlesztésével állunk szemben. A látvány ismét nagyot lépett előre: fantasztikusak a helyszínek, mindegyiknek megvan az egyedi hangulata, a szereplők egytől-egyig felismerhetőek, több ruhával, felszereléssel is rendelkeznek, a deszkák alja az ugrások közben remekül kivehető. Persze nagy árat kellett fizetnünk ezért a részletességért, ugyanis a program sebessége néha bizony meg-megakad, valamint elég darabosan rakja ki a távolból előtűnő grafikai objektumokat, hogy a szokásosnak nevezhető kisebb hibákról (pl. átlóg az egyik textúra a másikon) már ne is beszéljünk.



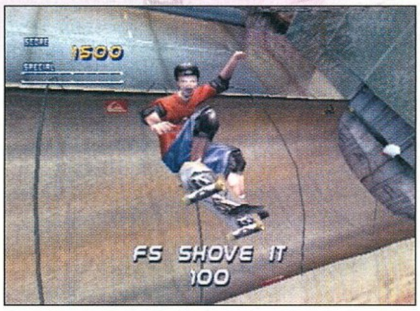
A hangokkal ebben a részben sem volt különösebb gondom. Az egész a szokásos digitalizálós módszerrel készült, így nem volt nehéz ezeket a megfelelő módon beilleszteni a programba. A környezet hangjaiból sajnos nem sok van, viszont azok a megfelelő helyen sok segítséget nyújthatnak a feladatokhoz, de kivétel természetesen itt is van (leginkább a taxisok...). A program zenei stílusa az első részhez hasonló punkrock és hiphop. Bár most is nagy nevek (Bad Religion, Rage Against The Machine, Naughty By Nature) szolgáltatták a 12 aláfestő zenét a programhoz, valahogy mégsem hatott rám annyira, mint az elődben elhangzottak. (Egyesek szerint ez csak a Goldfinger Supermanjének a hiánya volt.)

A leírásból azonban nincsen benne a lényeg, ráadásul azt nem is lehet csak úgy visszaadni, mint a többi részét egy programnak. Valószínűleg már kitaláltátok, hogy a hangulatról beszélünk. Gondolom, hogy már veletek is előfordult, hogy egyszerűen képtelenek voltatok otthagyni az adott játékot, valamilyen „ismeretlen" okból kifolyólag...

Ismerőseim közül többen is nevetségesnek találták a stílust – azután játszottak egy keveset a programmal, és a végén el sem lehetett zavarni őket a gépek mellől.

Nem is maradt más hátra, minthogy deszkára pattanjak és ismét a forgatagba vessem magam a következő karakterrel, majd ismét, és ismét...

LaWMaN
lawman@vogel.hu



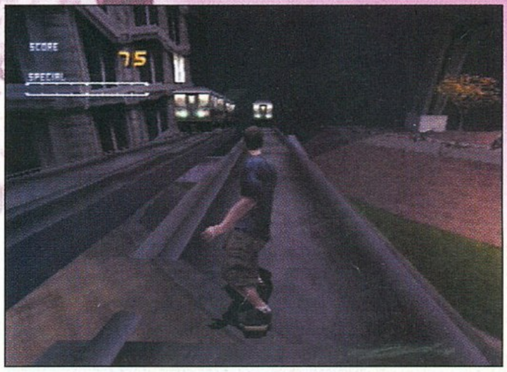
▲ ...és a dezodorom még mindig bírja!

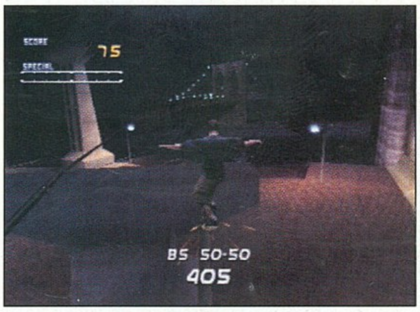


▲ Mit szóltok a deszkám alvázához?



▲ Ejnye! Hová lett a járművem?


▲ A következő megállónál talán utolérem a HÉV-et



▲ Nem csak a kilátás miatt érdemes ide jönni (Hidden Tape)

ÖSSZEFOGLALÓ

Szebb, nagyobb, jobb! Sőt, még „Tony Hawkabb", mint az elődje! Azt kaptuk, amit egy ilyen nagy névtől elvártunk. Nem valószínű, hogy ebben a kategóriában valaha jobb program fog napvilágot látni a PlayStationön (bár ha jobban belegondolok, ugyanezt mondhattuk az első rész megjelenésekor is...). Szóval a THPS 2 személyében egy új etalont üdvözölhetünk, ami igencsak magasra tette a mércét a követők számára.

POZITÍVUM

- Továbbfejlesztett trükkök
- Editor, amiben felépítheted álmaid parkját
- Ha mindent meg szeretnél szerezni, az nagyon sok időbe fog kerülni

NEGATÍVUM

- Látható pályafelépítés
- Kevésbé magával ragadó zene

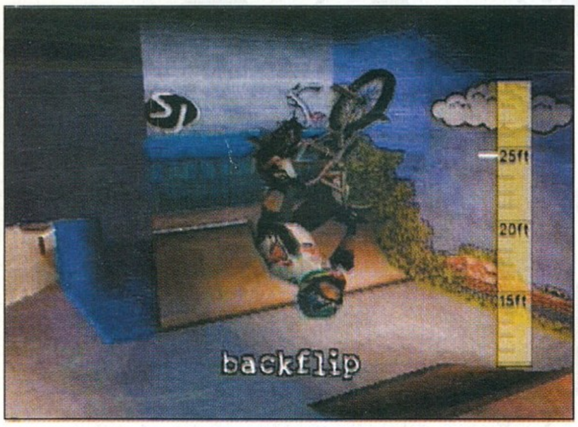
GRAFIKA	85 %
HANG	88 %
ÉRTÉK	91 %



DAVE MIRRA'S FREESTYLE BMX

Ki esik nagyobbat a végén?

Háború van! Az Acclaim hadat üzent az Activisionnek, és az első (megelőző) csapást a Dave Mirra's Freestyle BMX-szel mérte rájuk. Manapság ugyebár már szinte minden fejlesztő cég termékpalettáján megtalálható egy-egy extrém sporthoz kötődő program, amit a sportág nagyjaival hirdet. A mostani alkalommal sem történt ez másként, hiszen az Acclaim számára az egyik legnagyobb BMX-es név, Dave Mirra állt rendelkezésre. Róla annyit azért érdemes tudni, hogy elsőként sikerült végrehajtania dupla hátraszaltót, ami – valljuk be őszintén – nem kis dolog. Legalábbis kezdők lehetőleg ne ezt vegyék fel elsőre a repertoárjukba...)



▲ ... még a fogam is megmarad, hála a bukósisaknak

Miután tisztában vagyunk a címadó úriember jelentőségével, nézzük meg, hogyan is sikerült a valóságot a programozóknak átültetniük a játékba.Az alapfelállás mellett nem sok tennivalót találhatunk, hiszen mindössze egyetlen pálya, valamint mindenkihez egy bicikli és egy ruha áll rendelkezésünkre. Tehát elsődleges feladatunk ezek számának növelése lesz, amelyhez a Proquest pont alatti küldetéseket kell teljesítenünk. Minden pályán három nehézségi szintbe osztották be a készítők az elvégzendő feladatokat. Az új pályák az amatőr küldetés elvégzése után, a szponzorok (ruhák, kerékpárok) a pro szint teljesítésével szerezhetőek meg. A hardcore küldetések már kemény diónak számítanak – legalábbis addig, amíg nincs meg a megfelelő felszerelésünk hozzájuk (általában a következő BMX). Természetesen – hogy ne legyen olyan könnyű a dolgunk – a feladatok elvégzésére csak kettő perc áll rendelkezésünkre. Még szerencse, hogy nem kell egy futam alatt az összes feladatot megcsinálnunk...

Ha már unjuk a véget nem érő megpróbáltatásokat, és ráadásul az egyik haverunk is kéznél van, akkor akár el is kezdhetjük az igazi mókát. A többjátékos mód kiválasztása után meglepődve tapasztalhatjuk, hogy nemcsak a már szokványosnak mondható versengések állnak rendelkezésünkre, hanem új, egyedi formák is. Pár versenyszám hamar belopta magát a szívünkbe (B-M-X, Wipeout), bár néhányuknak ez hosszas próbálkozások után sem sikerült.

Az már kiderülhetett, hogy a kihívásokban és a hangulatban nem lesz problémánk. De mi van a program többi részével? – kérdezhetjük, hiszen ebben a kategóriában elengedhetetlen követelmény a megfelelő grafika, akárcsak a hanghatások. Nos, ezeknél a sarkalatos pontoknál már nem sikerült különösebben kiemelkedő teljesítményt nyújtani. Mindkét esetben csak a középmezőny felső részére helyezném a programot. A játékhoz tartozó aláfestő zenék neves előadókat (pl.: Deftones, Pennywise, Cypress Hill) tudhatnak maguk mögött, de szerintem valahogy mégsem igazán passzoltak össze vele.

Talán a leglényegesebb dolog egy ilyen programban a trükkrendszer felépítése.

PlayStation

Típus	Extrém sport
Kiadó	Acclaim
	www.acclaimmaxsports.com
Fejlesztő	Z-Axis
Megjelenés	2000. október (PAL)

Aki valaha játszott már ehhez hasonló stílusú játékkal, annak semmi nehézséget nem fog okozni a kezelés (Tony Hawk-rajongóknak, és mindenki másnak is ajánlom a „B" kiosztást). A trükköknél rengeteg ismerőssel fogunk találkozni, de járművünkből adódóan egy rakás újat is találhatunk a repertoárban. A menüből azt is megnézhetjük, hogy milyen gombkombináció tartozik az egyes elemekhez, és sikerült-e már végrehajtanunk. A játszhatóság kedvéért a programban könnyebben meg tudjuk csinálni az adott trükköket, mint a valóságban, sőt, akár olyan kombinációkat is létrehozhatunk, amiket az életben nyilván lehetetlen lenne megtenni (360 No Hander Superman, No Footer Rocket Air). Ez ellen persze nem tiltakozom – egy valódi szimulátorral nem biztos, hogy ennyire élvezetes lenne a játék.



Végezetül megemlíteném, hogy hamarosan egy másik BMX-es játék is napvilágot fog látni, mégpedig a legendás Tony Hawkot készítő csapattól, Matt Hoffman Pro BMX néven. A megjelenéséig azonban még el fog telni egy kis idő, ami nyilván mindenképpen a Dave Mirra számára biztosít előnyt. Már csak egy jó tanáccsal szolgálhatok: szerezz be egy strapabíró irányítót! Szükséged lesz rá...

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ Nem vagyok egy vizesnyolcas

ÖSSZEFOGLALÓ

Jól felépített, ötletgazdag programmal gyarapodtak az extrém sportjátékok kedvelői. Csak így tovább, és akkor talán már a következő résszel le is lesz körözve Tony Hawk és csapata. Számok tekintetében már így is legalább olyan magasságokban járunk: 12 pálya, 10 választható karakter, mindegyik 4 különféle bicikli, és 5 ruha. Ha kedveled ezt a stílust, akkor nyugodt szívvel ajánlhatjuk. Ha csak most ismerkedsz az extrém sportok világával, akkor mondjuk találhatsz jobbat is, de a BMX-ek között egyelőre nyilván ez a király.

POZITÍVUM

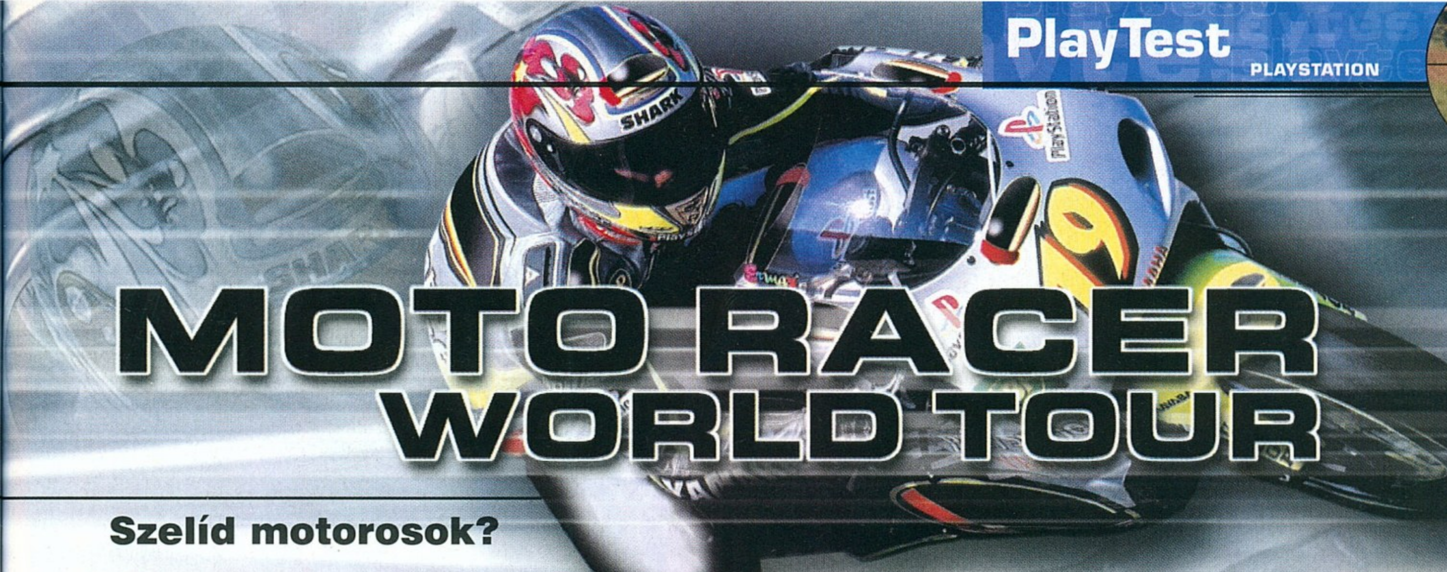
- változatos feladatok
- sok pálya és karakter
- ötletes multiplayer lehetőségek

NEGATÍVUM

- idegesítő irányítás az alapbeállítással

GRAFIKA	81 %
ZENE	78 %
ÉRTÉK	82 %

pal 2



MOTO RACER WORLD TOUR

Szelíd motorosok?

PlayStation

Típus	Motorverseny
Kiadó	SCEE - Infogrames
	www.us.infogrames.com
Fejlesztő	DSI
Megjelenés	2000. október (PAL/NTSC)

Nem is olyan rég, még a Moto Racer volt a nagy szám. Talán ez volt az első olyan motoros program, ami nagyobb körben is el tudott terjedni, és nem csak a szimulátor rajongóknak okozott kellemes perceket. A sikert követően természetesen nem maradhatott el a folytatás sem, így megkaptuk a Moto Racer 2-t, amiben már nem csak Superbike-okkal, hanem crossmotorokkal is versenyezhettünk. Így szép lassan el is érkeztünk napjainkig, amikor is már a harmadik részt tudhatjuk magunk mögött. (Illetve egyelőre még csak előtt, de mindjárt átgördülünk rajta.)

A program le sem tagadhatná elődjeit, annyira hasonlít hozzájuk, vagyis ismét érvényesül a jól bevált recept: minek változtassuk meg azt, ami eddig sikeres volt, hiszen az valószínűleg ezután sem fog balul elsülni? Mindehhez persze adjunk pár új ötletet, bújtassuk az egészet egy kicsit pofásabb köntösbe, és máris egy új programmal állunk szemben.

Az új ötletek a mi esetünkben az alap variációk (Motocross, Superbike) továbbfejlesztését, különböző alfajuk kiemelését jelentik (Dragster, Freestyle, Traffic, Trial). Ez idáig rendben is lenne, de ahhoz, hogy ezeket élvezhessük, végig kell verekednünk magunkat nem is egy bajnokságon, amelyek alatt vért fogunk izzadni (legalábbis mindenki, aki annyira béna, mint én...). Ez volt a program egyik gyengéje: számomra úgy tűnt, mintha egy kicsit túl nehézre állították volna be a nehézségi szintet az első bajnokságokban. Itt egy-egy jobb helyezés elérése szinte eufórikus örömöt tudott előidézni, míg az utolsó bajnokságokban a fél pályás előny sem volt ritka. Ha mindezt fordítva oldották volna meg, akkor sokkal reálisabbnak tűnt volna.

Az irányításban nem történtek egetverő változtatások, szinte minden maradt a régiben, csak a turbó lett haszontalanabb (a kanyarokban egyenesen használhatatlan). A bekövetkezett változtatások leginkább a játékmenetre voltak kihatással, mert a program szakított az arcade hagyományokkal, és sokkal inkább szimulátor jellegű lett.

Grafikailag ismét sikerült a kötelező szint fölé emelkedniük, de semmi különöset nem vittek bele, hacsak a rendkívül gyors megjelenítést nem számítjuk ide. Sajnos a hanghatások területén nem ennyire rózsás a helyzet. Azt még elnéznénk, hogy a zenék csak átlagosak, vagy a hamar felejthető kategóriába tartoznak, de az már nem bocsátjuk meg, hogy a szerencsétlen motoroknak milyen vézna, erőtlen hangokat tudtak csak összehozni, ennél még egy régimódi fűnyíró is nagyobb zajt tud csapni, nemhogy egy versenymotor.

Végül, de nem utolsó sorban, elmondhatjuk, hogy hiába nem hoz semmi különösen újat, eredetit magával a program, mégis van benne valami, ami már anno sok embert magával ragadott, és az elődök ezen remek tulajdonságát sikerrel tudta magáévá tenni. Azonban ennek ellenére is úgy érzem, hogy a sorozat a második részével érte el a csúcspontját. Bár ki tudja milyen lesz a negyedik rész? Addig viszont valahogy el kell tölteni a rendelkezésünkre álló időt a harmadik résszel, persze csak akkor, ha nem találunk jobbat nála.

Ha szereted a változatos pályákat, kedveled a superbike-ot és a motocrosst egyaránt, akkor ne habozz, ez a te programod. Csak halkítsd le a TV-t, és kérd meg a papát, hogy túráztassa egy kicsit a ház előtt a motort (kocsit), annak talán jobb hangja lesz...

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ A suzukai pálya és egyik jellegzetessége





▲ Elnézést, nem tudja véletlenül valaki, hogy melyik is a fék?



▲ Az utolsó pillanatok, amikor még láttam a mezőnyt...

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha a hibáktól el tudunk vonatkoztatni, és nem zavar az idegesítő motorhang (vagy kikapcsoljuk), akkor egészen kellemes programot ismerhettünk meg a Moto Racer World Tour személyében, aminél szerintem igaz az a mondás, hogy a kevesebb több lehetett volna. Talán, ha nem akartak volna annyi mindent belezsúfolni, és ha egy kicsit több időt szenteltek volna az apróbb részleteknek, akkor sokkal nagyobb sikerre számíthatott volna. De így túl sok a ha...

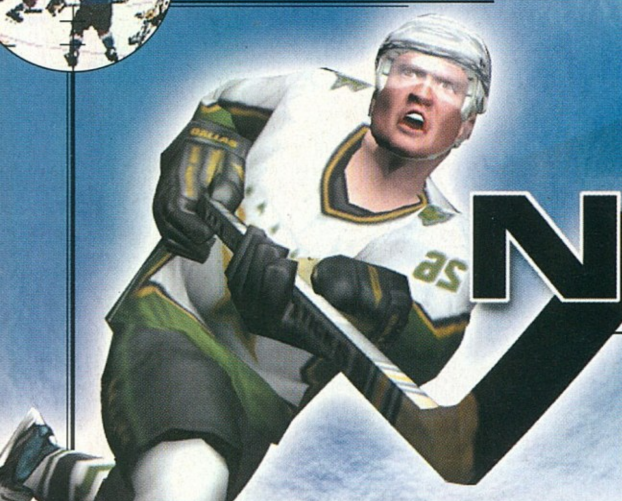
POZITÍVUM

- **Változatos pályák**
- **Fantasztikusan gyors a program**
- **Sokféle versenyzési lehetőség**

NEGATÍVUM

- **Borzasztó motorhangok**
- **A versenyszámokat jobban ki lehetett volna dolgozni**

GRAFIKA	74 %
HANG	59 %
ÉRTÉK	**70 %**



NHL 2001

A jégmezők legújabb lovagja



▲ Ugyan a nyakam kitörtem, de a korong a hálóban táncol



▲ Ezt a mozdulatot mintha már láttam volna a FIFA-ban is...

ÖSSZEFOGLALÓ

Az EA Sports ismát színvonalas programmal lepte meg a rajongókat. Roppant hangulatos, kezdőknek és profiknak is egyaránt örömöt és könnyed szórakozást nyújt. A többjátékos mód még tovább nyújtja az amúgy sem rövid szavatosságot. Én már tudom, hogy mivel fogom unalmas óráimat eltölteni a következő év őszéig. Csak azokat a fránya animációkat tudnám feledni...

POZITÍVUM

- A hangulat szerencsére szinte semmit sem változott
- Új évad, új adatok, új statisztikák
- Az agresszívabb emberkék akár Mortal Kombatot is játszhatnak...

NEGATÍVUM

- Megszüntették a régi videókat
- Szuper Levente még nem található meg a programban
- A közönség kissé elnagyolt

GRAFIKA	86 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	87 %

A sportrajongó PlayStation-játékosoknak az év egyik legkedvesebb időszaka közé tartozik a mostani, hiszen ilyen tájban szoktak megjelenni az EA Sports mindent (de főleg a saját előző évi termésüket) felülmúló játékai. Miért pont az idén lenne másként? Idén elsőként a jégkorongozók érkeztek meg a hűvös őszi napokkal, és az NHL-sorozat rajongói boldogan kezdhették meg az ismerkedést leendő kedvencükkel...

... és ismeretség első percei egy hatalmas pofonnal kezdődtek. Először nem akartam hinni a szememnek, de kénytelen voltam belenyugodni a ténybe, hogy szakítottak az eddigi hagyományokkal, és az eddig jól bevált, eredeti felvételekből összevágott intro helyett „csak" magából a játékból kapunk ízelítőt (akárcsak az NBA-nél, itt is a PC-s verzió engine-jével készültek a „filmsorok").

Miután kihevertük a megrázó élményt, talán el is kezdhetnénk a behatóbb ismerkedést a 2001-es változattal. Szerencsére itt már nincsenek számottevő változások: aki már játszott valamelyik előző résszel, annak semmi nehézséget sem fog okozni a menük, és az opciók közötti rohangálás. Azoknak sem kell megijednie, akik még nem találkoztak ezzel a sorozattal, hiszen a menüpontok teljesen egyértelműek és könnyen átláthatóak.

Szerencsére, a játék közbeni grafika már a megszokott minőségű. Könnyen felismerhetők figurák, jól látható a korong útja is – ha vesztünk, annak valami más lehet az oka :). Ami egy kissé gyengére sikerült, az a közönség kidolgozottsága. Messzebbről nem feltűnő, de közelebbről megvizsgálva elég kiábrándítóan festenek.

A hangulat kialakításában nagy szerepe van a kitűnő hanghatásoknak. A közönség aktív szurkolása, a meccs hangjai mind-mind élethűek és roppant eltalálták. Ha lehunyjuk a szemünket, és csak a hallottakra koncentrálunk, mintha egy valóságos mérkőzés tv-közvetítést hallgatnánk.

A játékmódok tekintetében nincs semmi változás, a megszokott lehetőségeink vannak: szimpla meccs, bajnokság és rájátszás (play-off). A nehézségi szinteket is megfelelően állították be, a kezdők és a vérbeli profik is megtalálhatják a tudásukhoz legmegfelelőbb fokozatokat. Aki már ismeri a játékot, annak ajánlott legalább a Pro fokozat, ugyanis nem tartom valószínűnek, hogy az ennél gyengébb fokozatok bármilyen kihívást is tartogatnának számára. A teljes szabadság nemcsak a választható opciókra értendő, hiszen akár egy, a saját magunk által készített játékosokból létrehozott csapattal is egészen a Stanley-kupáig menetelhetünk.

PlayStation

Típus	Sport
Kiadó	EA Sport
	nhl2001.ea.com
Fejlesztő	EA Sports
Megjelenés	2000. november (PAL/NTSC)

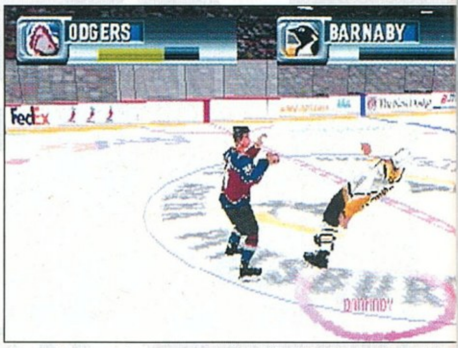


▲ A 22-es csapdája...

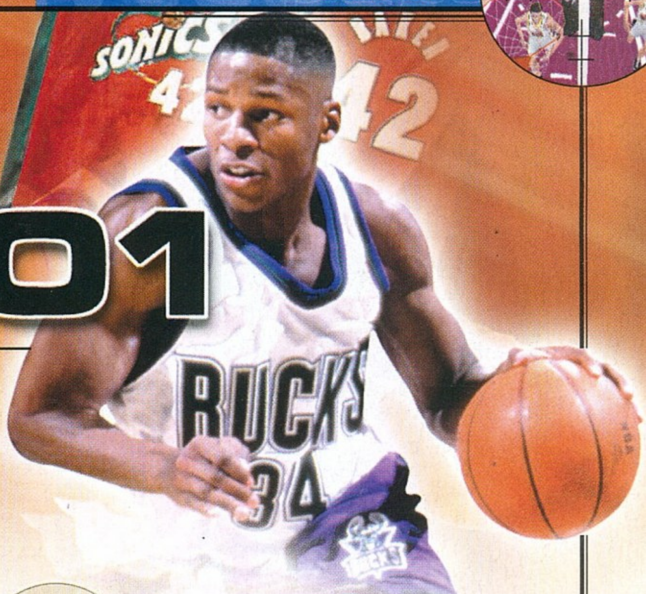
A multiplayer fanok is megtalálhatják számításukat. Csakúgy, mint az előző részeknél, itt is többen szállhatunk ringbe (akár négyen is) a mérkőzés folyamán. Legyen szó akár egy barátságos „ki a jobb"-ról, vagy egy komoly összjátékot igénylő évadról.

Szerintem az NHL sorozat a legkidolgozottabb az EA Sports repertoárjából. Nem mintha a többire nem fordítanának ennyi gondot, de a hangulat messze itt a legjobb. A külső, passzív szemlélő számára is élvezetes, pörgő játékmenet, a frenetikus hanghatások és a sokrétű beállítási lehetőségek keveréke egy hosszú ideig élvezhető és szórakoztató egészet alkot.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ ... és annak egyenes következménye: a bunyó



NBA 2001

Se quille O`Neal, se Michael Jordan



▲ Lógok a szeren...

Nemrég értek véget a sidney-i olimpiai játékok, ahol újra az Amerikai Egyesült Államok nyerte meg a kosárlabda versengéseket, és ez a tendencia már azóta tart, amióta engedélyezték a profi kosarasok szereplését is az olimpián. És mivel az észak-amerikai kontinens büszkélkedhet a világ legerősebb ligájával, talán nem is meglepő a remek szereplésük. (Habár tegyük hozzá, hogy ez most az átlagosnál haloványabb volt.) A kosársport rajongói így kénytelenek ismét az NBA-közvetítésekre „fanyalodni" :), azok szünetében pedig kedvenc kosárlabda-sorozatuk ölelő karjaiba menekülni.

Az NBA-sorozat legújabb tagja hozta a szokásos formáját, de legnagyobb bánatunkra annál semmivel sem többet. Az eddigiekben szereplő filmösszevágások helyét átvették a számítógépes animációk, ami egyébként az egész EA Sports-sorozatra jellemző (sajnos). A kissé átlagos mozihoz elég átlagos zene is társul, de szerencsére maga a játék azért feledtetni tudta a kezdeti bakik miatti fásultságomat (bár a félidő végén a pompomos lányok azért hiányoznak!).

A menük közötti navigálás, és a beállítási lehetőségeink sem mentek át számottevő változáson, és aki még nem ismerné, az is hamar elboldogul vele. Az egyszerűség egyébként az egész játékra jellemző, mind pozitív, és sajnos néha a negatív értelmében is.

A grafikát tekintve nem lehet panaszunk a játékosok kidolgozottságára, sem magára az arénára. A fényesre lakkozott padlón láthatjuk a mérkőzés tükörképét, bár onnan azért egy kicsit nehezebb nyomon követni az eseményeket. Ha már a grafikánál tartunk, akkor azt is megemlíthetjük, hogy a játékosok animációja is finomult az elmúlt időszakban, a mozgásaik remekül kivehetőek, bár ez nyilván megnövekedett méretüknek tudható be. A kameranézetek változatosak (nagy részük még használható is), habár a legtöbbet valószínűleg az alapbeállítást fogjuk nézegetni.

A hangeffektusok terén megkapjuk a szokásos színvonalat: remek hangulatot tud teremteni a visszhangzó termet utánzó effekt a hangokon, talán a bemondók lehetnének egy kicsit bőbeszédűbbek is. Amit viszont kevésnek találhatunk, azok a a játékmegszakítások alatt hallható zenék. A zenei aláfestéssel egyébként sem voltam megelégedve: egyrészt kevés, másrészt nem eléggé pergősek, és ezen még Montell Jordan (nem Air Jordan testvére, csak a zeneművek elkövetésével gyanúsított személy) sem tudott változtatni.

A játék legfontosabb része a mecscsek alatt a különféle taktikák kijátszása (legalábbis magasabb nehézségi szinten), és a megfelelő védekezés. Az elmélettel nincs is probléma, csak a megvalósítás szenved csorbát a különféle kísérleteink alkalmával: ha egy pillanatra is kiesünk a szerepünkből, máris egy hatalmas, ugráló kavalkád közepén találjuk magunkat. Természetesen itt is lehetőségünk van a többjátékos módra (multitappal akár négyen is játszhatunk) mindenfajta formában (szezon, 3 pontos dobóverseny, stb.).

Ha önmagában szemléljük a játékot, akkor az NBA legújabb részéről elmondhatjuk, hogy az EA Sports kitett magáért, hiszen minden tekintetben egy igen jó kis programmal állunk szemben. Az örömünket némileg azért elronthatja az a tény, hogy sajnos az NBA 2001 nem tudott felnőni azokhoz a követelményekhez, amelyet mellesleg saját maguk állítottak fel előző produktumaikkal. (Úgy kell nekik, mit kényeztetnek bennünket?!)

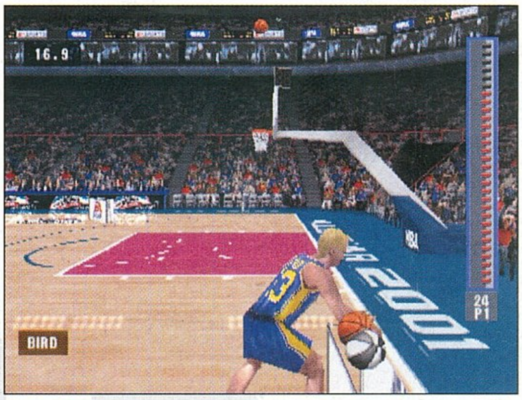


▲ Kína vezet India ellen! (Vagy lehet, hogy valamit félreértettem?)

LaWMaN
lawman@vogel.hu

PlayStation

Típus	Sport
Kiadó	EA Sport
	nbalive2001.ea.com
Fejlesztő	EA Sports
Megjelenés	2000. november (PAL/NTSC)



▲ Mr. Bird enyhe labdatúltengésben szenved

ÖSSZEFOGLALÓ

Az NBA 2001 egy jól játszható, igényesen felépített program, de ha a sorozathoz viszonyítjuk, akkor már nem tündököl oly fényesen. Hozza a szokásos szintet, pontosak a háttérinformációk, de a játék szinte ugyanaz, mint a 2000. Aki szereti a kosárlabdát, és folyamatosan követni szeretné a csapatok felállásának változásait, annak nyilván megdobogtatja a szívét, de aki csak működvelő szinten játszana, és esetleg megvan neki az előző, az nem sok újítást fedezhet fel benne.

POZITÍVUM
- Kész statisztikai almanach
- Régi idők remek csapatai
- Multitap támogatás

NEGATÍVUM
- Néha csak a szerencsén múlik minden
- Szinte semmi fejlődés az előző részekhez képest
- Az eredeti filmbevágások sokkal hangulatosabbak voltak

GRAFIKA	81 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	76 %

WALT DISNEY'S DINOSAUR

Dinóm-dánom Disneyéktől?

PlayStation

Típus	Platform
Kiadó	UbiSoft
	www.ubisoft/usa/sites/dino_psx
Fejlesztő	Sandbox Studios
Megjelenés	2000. október (NTSC/PAL)



Valószínűleg mindannyiunknak kellemes emlékei fűződnek a Walt Disney nevével fémjelzett vállalat filmjeihez; az idősebbek Mickey Mouse kalandjain nőttek fel, a fiatalabbaknak az Aladdin okozott sok örömet, míg a 10 év alattiaknak erről a névről a Bug's Life és a Toy Story jut eszébe. Ez egyben megmutatja a rajzfilmek fejlődési útját is, hiszen a Disney mindig az aktuálisan elérhető legjobb megoldásokkal dolgozott, mi több: ezeknek az újításoknak nagy részét ők találták ki.

Legújabb alkotásuk a Dinosaur címet kapta, és nemsokára nálunk is műsorukra tűzik a mozik. A film leginkább az Őslények országa és a Jurassic Park kereszteződésének fogható fel. A technikai megoldások az utóbbit idézik, de a dinoszauruszok még a Spielberg művében látottaknál is jobban néznek ki. A történet viszont nagyon egyszerű lett: a dinók vígan élik életüket, egészen addig, amíg egy meteor félbe nem szakítja az idillt, és egy párat közülük. Mindenki menekül, próbálják a fészkelőhely felé venni az irányt, hisz ott majd megmenekülhetnek. A film – és a játék – főhőse, Aladar az iguanodon, akit kis majomszerű lények (lemurok) neveltek fel. A katasztrófa után csatlakozik egy nagyobb csoporthoz, amelynek tagjai a menedék felé igyekeznek. A csorda vezetőjével viszont nagyon nem értik meg egymást: Kron, az agresszív vezér nem tolerálja Aladar ötleteit, de másfél órás közhelypuffogtatás után Aladar elvezeti népét az dinó-Édenbe.

Talán a fentiekből is látszik, hogy a Dinosaur igen kicsiknek készült, akik még szemet hunynak a történet igénytelensége (hiánya?) felett. Viszont értük kár volt a filmre költeni több, mint 200 millió dollárt, mert őket a kivitelezés hibái sem bántják nagyon (emlékezzünk csak a régi mesékre, mint a Bob és Bobek, vagy a Moha és Páfrány).

Ilyen előzmények után készült el és jelent meg az UbiSoft gondozásában a filmből készült játék. A sztorit megtartották, de a kivitelezésben sokat rontottak. Természetesen én sem vártam el, hogy a PS mozi-szintű grafikát nyújtson, de a látvány rendkívül rondára sikeredett. A dinoszauruszok kidolgozottsága csapnivaló, a tereptárgyak kimerülnek háromféle fában, kétféle bokorban, illetve sziklában, ami meg a tájat illeti, arról jobb nem beszélni. A textúrák rettentő egyszerűre sikerültek: a dinókat valami maszat borítja, Flea pedig teljesen egyszínű – ha jól kivitelezett őshüllőket akarsz látni, akkor sokkal inkább a Dino Crisis 2-t ajánlom. A szereplők animációja pocsék, a táj annyira lepusztult, hogy semmi sem mozog rajta, a fák ágait nem fújja a szél, nincs por, köd, de még csak egy kis vacak eső sem; csak néhány Ptetandron repül az égen (természetesen szárnycsapkodás nélkül).

Hangok terén szerencsére ennyire nem rossz a helyzet. A zenék és a szereplők hangjai a filmből vannak kiszedve, amivel csak az a baj, hogy ez nem nyújt semmi fantasztikusat. Az irányítással sincs nagy baj, teljesen kézreálló.

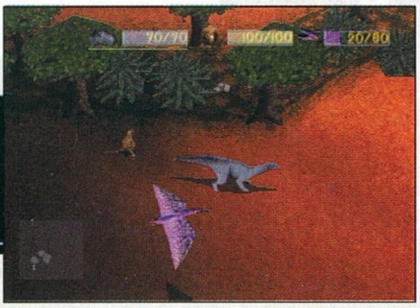
A játékban Aladar szerepét vesszük át, de mellette irányíthatunk egy lemurt (Zinit), illetve segít nekünk Flea, a Ptetandron is. Aladarunk a farkával csapkodhat, Zini kavicsokkal dobálózik, Flea pedig a magasból tud lecsapni az ellenre, néha pedig fadarabokkal tudja őket bombázni. Az első pályán elsajátíthatjuk az irányítást, és itt a legfontosabb tanulnivaló, hogy a háromszöggel tudunk összeállni csapattá. Ilyenkor Zini felkapaszkodik Aladar hátára, Flea pedig légi támogatást biztosít. Amikor hőseink egyike megüt egy ellenfelet, kap pár tapasztalati pontot. Ha ebből összegyűlik száz, akkor szintet lép, ami nagyjából abban merül ki, hogy több ütést bír elviselni, illetve nagyobb pofonokat oszt ki. Az elveszített életpontokat különböző színű gyümölcsökkel tudjuk visszanyerni.

A játék minden pályája – összesen 11 van belőlük – négyzet alakú, ahol valami feladatot kell teljesítenünk. Ezek igen változatosnak tűnhetnek, de legtöbbször valójában teendőnk pusztán annyi, hogy csapjunk le mindenkit, és menjünk ki a térkép másik oldalán. Ráadásul Flea-vel sérülés nélkül mindenkit le lehet verni, mert őt csak nagyon ritkán találják el, amikor fentről támad. Ha elég türelmünk van, szép lassan egyenként üssük le a szörnyeket vele, majd ha mindenki elhullott, Aladarral is sétáljunk szépen a kijárat felé. Mint láthatjuk, bonyolult dolgokra nem kell számítani, de sajnos ami van, az is igénytelenül van kivitelezve.

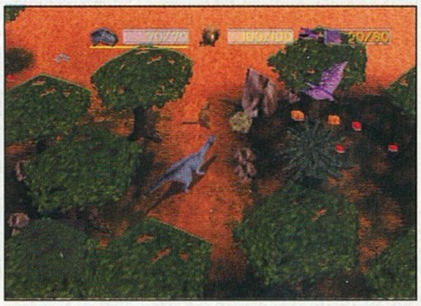
Grath
grath@mail.datanet.hu



▲ Oké, gyerekeknek készült, de ez azért mégis egy kicsit gyenge látvány



▲ Együtt a nagy csapat



▲ Ez tényleg majdnem olyan feeling, mint a Dino Crisisben...

ÖSSZEFOGLALÓ

Összességében elmondható, hogy a játékot senkinek nem lehet tiszta szívvel ajánlani. Ha mindenképpen Disney játékkal akarsz játszani, ott van a Toy Story 2, ha pedig mindenképpen egy Disney-játékot akarsz, ami kevésbé rossz, akkor meg a Little Mermaid 2-t ajánlom, mert az abban levő bónusz játékok legalább mókásra sikerültek.

POZITÍVUM

- Jelenetek a filmből
- Az eredeti szereplők hangjai

NEGATÍVUM

- Színvonaltalan kivitelezés
- Sikerült átvenni a primitív sztorit
- Idegesítő küldetések

GRAFIKA	55 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	50%

ntsc pal 1

LITTLE MERMAID 2

Sellőztessünk!

PlayStation	
Típus	Ügyességi
Kiadó	Disney Interactive / THQ
	disney.go.com
Fejlesztő	Blitz Games
Megjelenés	2000. október



▲ A legpoénabb bónusz pálya: jó játék a hójáték...

Szinte hetente jelennek meg az újabbnál újabb Disney játékok, amelyek inkább a fiatalabb korosztály igényeit elégítik ki. Ezek közé tartozik a Kis hableány című rajzfilm második részének feldolgozása is. (Az eredeti filmet nálunk mozikban nem játszották, akit érdekel, az egy videotékából tudja beszerezni.)

Az alapjaiban véve mászkálós (vagy inkább: úszkálós) játék főszereplője Ariel, a kis hableány. A játékmenet elég egyszerű, igen látszik, hogy a készítők inkább a fiatalabb játékosokra gondoltak. A cél minden pályán adott: ide-oda úszkálva (néha mászkálva) kell eljutnunk a kijárathoz, pénzdarabokat és igazgyöngyöket gyűjtögetve. Ezek az apróságok elszórva találhatók meg a pályán, és ha elég gyöngyöt gyűjtöttünk össze, akkor különböző bónusz játékokat kapunk cserébe (15, 30 illetve 45 gyöngynél). Hősnőnket folyamatosan kísérgeti két segítője, Ficánka a fürge halacska és Sebastian, a kotnyeles rák. Ők folyamatosan segítenek a pályákon elszórva található – egyébként nem túl nehéz – feladatok megoldásában is. Egy szó mint száz, a játék nem túlságosan bonyolult, jelentős mennyiségű időt csak a bónusz játékokkal lehet eltölteni.

Ezek a bónusz játékok igazán poénosak, sokkal jobban el lehet velük ütni az időt, mint az eredeti programmal, ami főleg annak köszönhető, hogy itt már többen is játszhatunk. Az első ilyen játék már ismerős lehet máshonnan is: egy zene ritmusára kell megfelelő gombokat megnyomnunk. A feladat nem túlságosan nehéz, bár egyre bonyolultabb és hosszabb zenét kell „végigzongoráznunk".

A második bónusz játék már sokkal mókásabb: az általunk választott szereplővel egy hatalmas hógolyón egyensúlyozva kell a másik három versenyzőt egy jégtábláról a vízbe löknünk. (Ha nem vagyunk négyen, akkor a maradék versenyzőket a gép irányítja.) A játék ugyan igen egyszerű, mégis rengeteg taktikázásra nyílik benne lehetőség, így akár órákat is el lehet vele tölteni. Az nyer, aki először szed össze három pontot, azaz háromszor marad egyedül a jégtáblán.

A harmadik játék sem kevésbé poénos, itt a lepotyogó tárgyakat kell a buborékok segítségével a képernyő tetején tartani, hét egyre nehezedő szinten keresztül. Ez elsőre elég egyszerűnek tűnik, de kipróbálás után rá kell hogy ébredjünk: kegyetlen nehéz dolgunk van, főleg a későbbi szinteken. A buborékok ugyanis egy idő múlva eltűnnek, sőt az oldalról beúszó halak és rákok is szeretik kipukkasztani őket. Ettől a játéktól garantált ideg-összeroppanást lehet kapni rövid időn belül, annyi mindenre kell figyelnünk egyszerre.

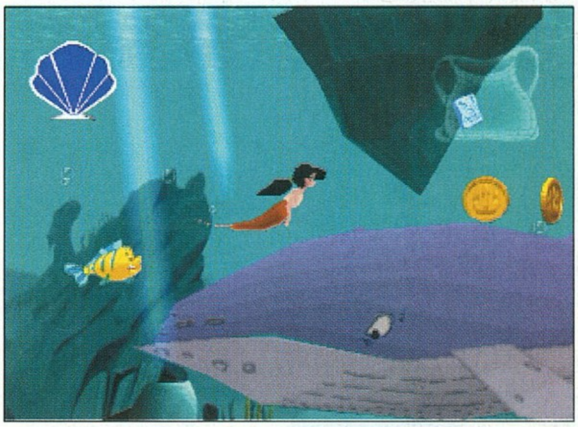
Pályák között az eredeti filmből digitalizált videobejátszások segítségével ismerhetjük meg Ariel történetét. A filmek szokásos Disney-minőségűek, és feltűnik bennük a játék összes lényegesebb szereplője. A zene valamint a hangeffektek az átlagot képviselik, semmi kiemelkedőt nem találhatunk bennük.

Egy újabb játék, amely a szokásos Disney recept alapján készült. Végy egy sikeres rajzfilmet, találj rá ki egy egyszerű játékot, és rakd tele a film szereplőivel. A gyerekek úgyis megvetetik a szülőkkel maguknak. Aki nem a teljesen egyszerű játékokat kedveli, az kerülje el a Little Mermaid 2-t.

Caris
caris@vogel.hu



▲ Immáron olimpiai versenyszám a szinkronúszás



▲ Repül a bálna

ÖSSZEFOGLALÓ

Nem tudom, hogy igazándiból hány éveseknek készült ez a játék: egy ismerős 11 éves kislányt sem tudott 20 percnél tovább lekötni, ez pedig jelent valamit. Ha a Disney egy kicsit összetettebb játékokat készítene, akkor talán többen és többet játszanának velük. Érdekes, hogy a bónusz játékokba viszont rengeteg jó ötletet sikerült bezsúfolniuk (a hógolyó-futam például egyszerűen fergeteges!), és talán ez az, ami miatt a játék nem fog azonnal a kukába kerülni.

POZITÍVUM

- remek bónusz játékok
- a fiatalabb korosztály számára is tökéletesen játszható

NEGATÍVUM

- túl egyszerű játékmenet
- kb. egy óra alatt végig lehet játszani

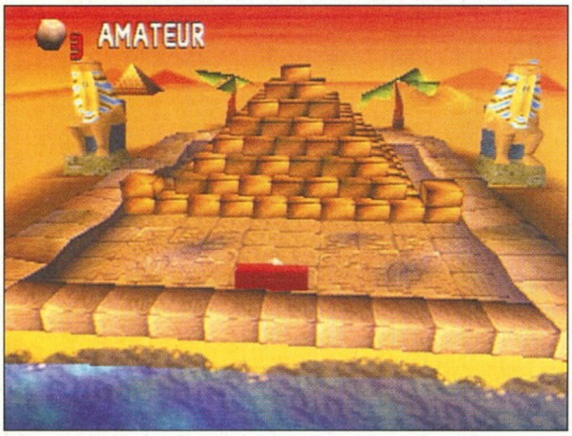
GRAFIKA	72 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	71 %



PlayStation	
Típus	akció
Kiadó	Supersonic Software
	www.hasbrointeractive.com/atari
Fejlesztő	Atari
Megjelenés	2000. szeptember 23. (NTSC)
	2000. október (PAL)

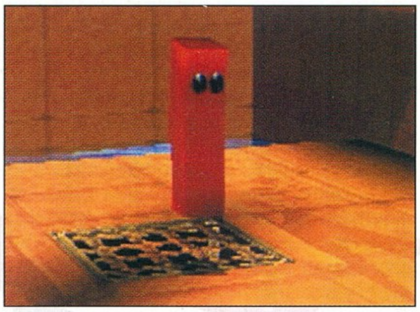
BREAKOUT

Újabb tégla a falban



▲ Íme barátunk: Pira Misi

Hódít a retro a játékfejlesztők között! talán az új ötletek teljes hiánya miatt nyúlnak vissza a régi klasszikusokhoz. Ennek a tendenciának már olyan régi nagy nevek is áldozatául estek, mint az Asteroids vagy a Frogger. Nem kellett óriási jóstehetség ahhoz, hogy kitaláljuk, valaki előbb vagy utóbb a régi falbontó játékokat is felfedezi újra, hogy a mai igényeknek megfelelő köntösbe öltöztetve próbálja meg kivívni a játékosok elismerését. Nos, a Breakout című játék megérkezett és kíváncsian vetettem rá magam, hogy megtapasztaljam, sikerült-e legalább olyan élvezetesre elkészíteni, mint a régi klasszikust. Az mindenesetre bizakodásra adott okot, hogy a játékot az a Supersonic Software készítette, akik az eddigi legélvezetesebb retro-feldolgozást állították elő, nevezetesen a Pongot.



▲ Vajon mi van a rács alatt?

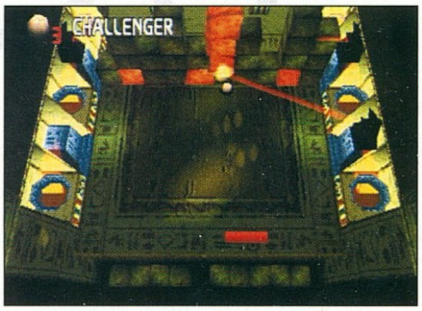
A játék rendkívül bonyolult, tehát azok kedvéért, akik nem ismerik a falbontós játékokat, megpróbálom röviden összefoglalni a játék lényegét. (Tudom, hogy ilyen ember nincs, de én most szeretnék összefoglalni egy kicsit.) A játéktér tetején téglák, alul pedig egy ütő foglal helyet. Főszereplő a labda, amely ha egy téglához ér, akkor eltünteti azt, de ha a képernyő alján kipottyan, akkor viszont lőttek egy életünknek. A játékosnak az ütőt balra-jobbra mozgatva kell a labdával az összes téglát eltüntetni, ha ez sikerült, akkor máris továbbmehet a következő pályára. Ez azonban így túl egyszerű lenne, néhány felvehető extra (több labda, lövés, nagyobb ütő) és az eltüntethetetlen téglák segítségével már igencsak szórakoztató, ámde kellően nehéz játék a végeredmény. Ennyit a falbontós játékok „lényegéről".

A Breakout is ezeket az alapokat használja, de a készítők azért csavartak egyet az egészen. Az egész játék köré egy történetet rittyentettek, miszerint a tengerparton vidáman játszó ütőket elrabolták és mindegyiküket más-más világba börtönözték be. Az egyik ilyen szerencsétlen ütővel először ki kell menekülnünk a börtönből, majd kiszabadítanunk a többi társunkat is. Ahhoz, hogy ezt elérjük, rengeteg különböző hangulatú és témájú (középkori, egyiptomi, farm, űr, stb.) pályán kell valamilyen feladatot végrehajtanunk. A pályák felépítése emlékeztet a hagyományos falbontóéra, de a legtöbb esetben nem téglák lebontása, hanem valamilyen egyéb cél elérése a feladatunk, amelyek a vár hídján masírozó lovagok lelökésétől egészen a birkák karámba való tereléséig terjednek. Sőt, van pár olyan szint is, ahol egy farkas elől kell menekülnünk, és ennek aztán már végképp semmi köze nincs a falbontósdihoz.

A játék változatosságát növeli, hogy ha kiszabadítottuk valamelyik ütő-haverunkat, akkor bármikor választhatjuk őt is az adott feladat teljesítésére. Ennek azért van jelentősége, mert mindegyik valamilyen plusz tulajdonsággal rendelkezik a többihez képest: egyikük például kicsit nagyobb, mint a többiek, egy



▲ Farkas koma friss ütő-húsra vágyik



▲ Ezt a lézersugarat még Darth Vader is megirigyelhetné

másik pedig beépített mágnessel rendelkezik, ezáltal magához vonzza a labdát.

A Breakout jól adja vissza a klasszikus falbontó játék hangulatát, az átlagnál jobb grafika és a kellemes hangeffektek miatt egy „modern" program mellett sem kell szégyenkeznie a Hasbro alkotásának.

Caris
caris@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Kellemesen csalódtam a Breakoutban, hiszen a Pong kivételével eddig nem nagyon komáltam a régi klasszikus játékok újra-feldolgozását. A sztori – bár eléggé blőd – értelmet ad a különböző pályákon történő (egyébként teljesen értelmetlen) falbontósdinak. A későbbi nehezebb pályákon pedig a századik hibázás után beindul a jól ismert „azért is megcsinálom!"-effektus, így az ember észre sem veszi és át-Breakoutozta az egész napot. Hát mondjuk az RPG-rajongók azért jobban teszik, ha elkerülik.

POZITÍVUM

- klasszikus játék
- egyszerű ötlet, nagyszerű megvalósítás

NEGATÍVUM

- nehezebb fokozaton iszonyatosan idegesítő tud lenni
- kevés multiplayer pálya, és azok is elég egyhangúak

GRAFIKA	80 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	71%

ntsc pal

PlayStation

Típus	akció
Kiadó	Vatical Entertainment
	–
Fejlesztő	Hudson Soft
Megjelenés	2000. november (PAL)



BOMBERMAN

Bombaformában

Az első Bomberman-játék 1987-es megjelenése óta számtalan reinkarnációval gazdagodott a sorozat, bár az utolsó két alkotás, az N64-es Bomberman 64 és a PSX-es Bomberman Fantasy Race már igen messzire rugaszkodott a klasszikus „bombarakosgatós" játékmenettől. Nem véletlen, hogy a sorozat népszerűsége egyre jobban csökkent, ezért a Hudson Softnál gondoltak egyet és kiadták az eredeti Bomberman „feltuningolt" változatát, Bomberman Party Edition néven.

Nincs még egy olyan játék, amelynek annyira egyszerű lenne a kezelése, mint a klasszikus Bombermannak: egy négyzetekből összeállított labirintusban kell mászkálnunk, időzített bombákat lepakolnunk, különböző extra-felszereléseket gyűjtenünk és természetesen minél többször megsemmisítenünk a többieket. Ez első hallásra nem tűnik túlságosan eredetinek és érdekesnek, de kipróbálás után hamar kiderül, hogy miért is olyan sikeres ez a játék: egyszerűen lehetetlen abbahagyni.

Kétféle játékmódban küzdhetünk. Az egyjátékos módra sok szót vesztegetni nem érdemes, mert ez a korábbi Bomberman-ekhez hasonlóan itt sem sikerült túlságosan fényesen. Ötven egyre nehezedő pályán kell átverekednünk magunkat Bombermanünkkel, minden pályán elpusztítva az összes szörnyeteget. A pályákat semmiféle történet nem köti össze, egyszerűen csak egymás után vannak fűzve – nem csoda, ha az embernek tíz perc múlva elmegy a kedve az egésztől. Aki különösebb kihívásra vágyik, annak is csalódnia kell, mert minden teljesített pálya után még egy plusz élettel is gazdagabbak leszünk.

Adjunk a játéknak még egy esélyt, és próbáljuk ki egymás ellen is! Itt egyszerre maximum öten játszva (bármelyik Bombermant irányíthatja a gép is) próbálhatunk minél több borsot törni a többiek orra alá. Az általunk irányított Bomberman először egyszerre csak egy bomba lerakására képes, de ha a falak kirobbantása után megjelenő ikonokat összeszedjük, akkor különböző extra képességekkel lehetünk gazdagabbak. Ilyen pl. a +1 bomba, a nagyobb robbanás, a nagyobb sebesség vagy akár a már letett bombák arrébb rúgásának lehetősége is. Az opciókat kedvünk szerint variálhatjuk, és szinte mindent megváltoztathatunk, amit szeretnénk: beállíthatjuk például, hogy milyen és mennyi felvehető extra legyen a pályán, vagy akár azt, hogy mennyi ideig tartson a küzdelem.

A játék grafikája nem igazán felel meg korunk elvárásainak, de az is igaz, hogy egy ilyen stílusú programnál nem ez az elsődleges szempont. Ugyanez a helyzet a hangokkal és a zenével is. Főleg az utóbbival nem sikerült maradandót alkotni az elkövetőnek: a melódiák az eredeti Bomberman-zenék "újramixelt" változatai, de én erősen kétlem, hogy bárki tíz percnél tovább el tudná viselni bármelyiket is közülük.

Ettől függetlenül a játék mindazoknak ajánlható, akik nagyobb társasággal szeretnek Playstationözni, mert ilyenkor egyszerre akár öten is vígan bombázgathatjuk egymást, hogy egy pár pillanat múlva azt vegyük észre: már megint eltelt egy délután.

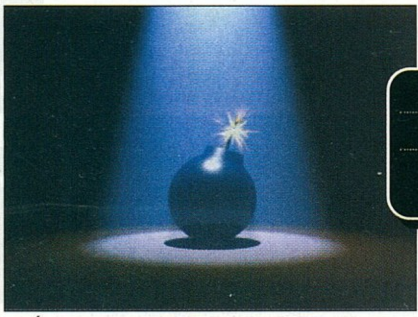
Caris
caris@vogel.hu



▲ Nehéz dolog a pályaválasztás



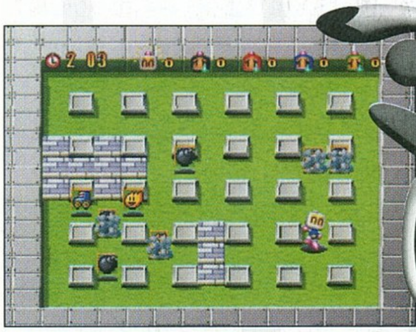
▲ Támadnak a szörnyek



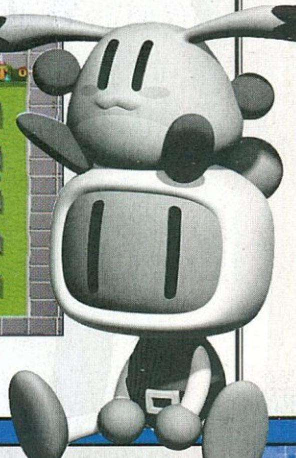
▲ Íme a játék főszereplője: a bomba!



▲ Óriási küzdelem a ceruzák földjén



▲ Tájkép csata után, jobbra lent a boldog győztes



ÖSSZEFOGLALÓ

Íme egy játék, amely se nem szép, se nem túlságosan bonyolult, egy társaság mégis hosszú órákat képes eltölteni vele, az unalom legcsekélyebb jele nélkül. Az egyszerű, de nagyszerű játékmenet, a rengeteg beállítható opció és a különböző trükkös pályák óriási változatosságot jelentenek. Ha valaki kedveli a multiplayer játékokat, akkor ezt nem szabad kihagynia. (Mellesleg itt a PC Guruban is rendszeresen ezzel múlatja az időt a szerkesztőség, ha némi anyázásra vágyik...)

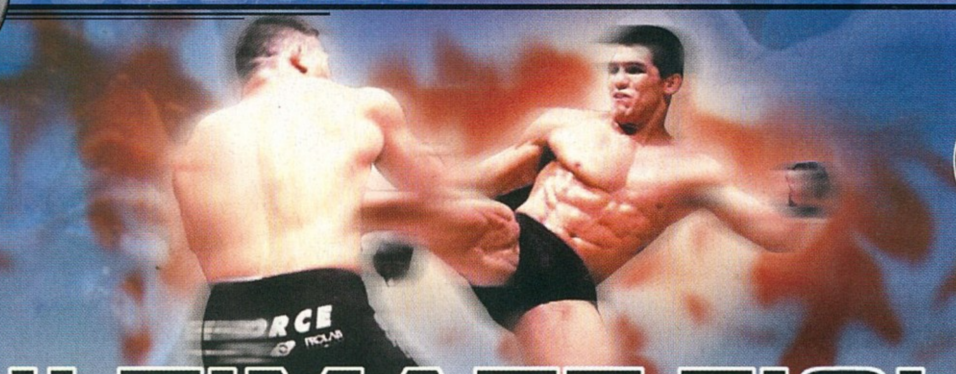
POZITÍVUM

- nem lehet abbahagyni
- egy klasszikus játék modern(ebb) feldolgozása
- rengeteg extra felszerelés és pálya

NEGATÍVUM

- nem lehet abbahagyni
- nagyon gyenge egyjátékos mód
- borzasztóan idegesítő zene

GRAFIKA	60 %
HANG	50 %
ÉRTÉK	**77 %**



Dreamcast	
Típus	Sport
Kiadó	Crave
	www.cravegames.com
Fejlesztő	Anchor Inc
Megjelenés	2000. augusztus (NTSC)
	2000. november (PAL)

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Véres sport Van Damme nélkül



▲ Családi mosolyalbum



▲ Egyeseknek olyan nehéz a fejébe verni bizonyos dolgokat

Mint tudjuk, Amerikában sok észvesztő marhaságot agyalnak ki az emberek, és ezekből nem minden jut el más kontinensekre. Sok olyan dolog létezik, amiről az európaiaknak fogalmuk nincs, viszont az USA-ban nagy népszerűségnek örvendenek. Ilyen például az Ultimate Fighting elnevezésű sportág. (Már ha egyáltalán ezt sportnak lehet nevezni.) Bizonyára mindenki látott már valamilyen küzdősportmérkőzést akár a tévében, akár élőben, így tisztában lehetünk azzal, hogy ezen belül egyes ágak igen brutálisak tudnak lenni. Viszont keménységük ellenére mindegyik verseny sportszerűen zajlik: egyenlő eséllyel mennek ringbe a versenyzők és komoly szabályok mellett zajlik a küzdelem. Az Ultimate Fighting merőben más a megszokottaktól: nincs stílus, nincs súlycsoport, egy százharminc kilós birkózó nyugodtan indulhat egy hatvan kilós karatéssal. Nincs menet, így pihenésre sincs lehetőség, és a szabályok sem túl összetettek: mindössze a szemre és a lágyékra irányuló támadás tiltott. Minden más engedélyezett, így például nem ritka jelenség, mikor az egyik fél földre rogy, s az ellenfél nyugodt szívvel fejbe rúgja – az biztos, hogy nem gyenge idegzetűeknek való látvány. Mindezek mellett a legkeményebb az, hogy minden védőfelszerelés nélkül, puszta ököllel, illetve lábbal püfölik/rúgják véresre egymást a versenyzők. A harc addig tart, míg az egyik fél el nem ájul, vagy fel nem adja a küzdelmet. Leginkább úgy lehet elképzelni az egészet, mint egy pankrációmérkőzést több földharccal, csak persze mindezt élesben. Nyilván sokan azt hiszik, hogy ezt csak beteges elméjű, brutalitásra kiéhezett emberek nézik. Hihetetlen, de nem: teljesen hétköznapi emberek látogatják a meccseket, s ugyanolyan felhajtást rendeznek egy évadzáró döntő mérkőzésre, mint mondjuk egy NBA vagy profi boksz bajnokságra.

Mikor olvastam, hogy készülőben van egy ilyen játék, igen felcsigázta a fantáziám, mivel volt szerencsém látni pár órányi versenyt videokazettán. Elég kétségesnek találtam hogy egy normális játékadaptáció készüljön az Ultimate Fightingból. Leginkább attól féltem, hogy egy egyszerű pankráció játék lesz, és – mint az ilyenek általában – nem sűrűn váltja majd be a hozzá fűzött reményeket. Szerencsére azonban feleslegesek voltak az aggodalmaim.

Ilyen szuper adaptációt nagyon ritkán szoktak elkövetni egy sportágról. Jó futball-, vagy kosárlabdajáték már készült bőven, de küzdősport még nem nagyon. (Merthogy a Tekkent és társait nem sorolhatjuk a sportprogramok közé.) Legtöbbször a hangulattal vannak a problémák. Ritkán tudják azt éreztetni, hogy tényleg egy sportmeccsen vesznek részt a játékosok. A Crave játékával azonban más a helyzet. Hogy miért? Egyszerű a magyarázat. Minden szereplő – beleértve a bírót és a kommentátort is – mind létező személy, s mind a mozdulatok, mind a karakterek úgy el vannak találva, hogy szinte alig van különbség a játék és egy igazi sportközvetítés közt.

Nyitásnak mindjárt végignézhetünk egy videót, ami kellően demonstrálja a sportág brutalitását. A főmenüben én rendszerint az opciókkal szoktam kezdeni a mazsolázgatást. A már megszokott állítási lehetőségeken kívül (hang, menetek száma, menetek időtartama, satöbbi) a vér erősségét is lehet „skálázni", aminek viszont sajnos semmi értelme. Hiába próbáltam szabályozni nem láttam különbséget: vagy volt vér, vagy nem. Na de jöjjön a lényeg, vagyis a játékmódok!

Training: Egy ellenfél választása után aprólékosan begyakorolhatunk minden fortélyt.

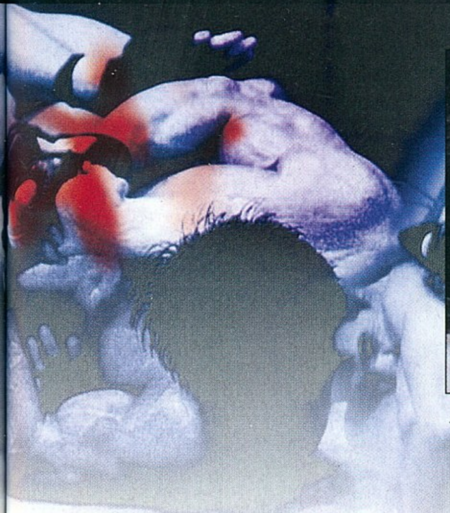
Beállíthatjuk a partnerünk viselkedését, a védekezéstől a különféle támadásokig.

UFC-mód: Aki úgy gondolja, hogy már eleget gyakorolt, az itt teheti próbára a tudását. Végül is ez egy bajnokság, amit mindenképpen meg kell nyerni ahhoz, hogy indulhassunk majdan a tournament módban. Miután kiválasztottuk a huszonkét versenyzőből a nekünk legszimpatikusabbat, három ellenfél legyőzésével szert tehetünk egy bajnoki övre, aminek a színe a nehézségi fokozat beállításától függően változik. Bronz-, ezüst-, aranyöveket lehet szerezni, de a tournamenthez mindenképpen aranyra van szükség.

Bizonyára mindenkiben felmerül a gondolat, hogy a három ellenfél elég kevés, de ennek megvan a maga oka. A programozók mindenben követték a valós Ultimate bajnokság folyamatát, ami a következőképpen zajlik. A bajnokság reggel veszi kezdetét, s még aznap be is fejeződik. A versenyzők nem pihennek hónapokig a következő harcig, hanem mindjárt az egyik ellenfél legyőzését kö-

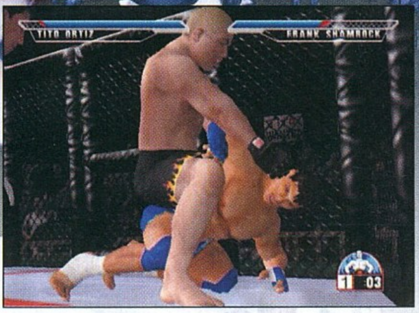


▲ Amorf Roberts egyre jobban rászolgál nevére





▲ Ahogy Crazy Jenő mondaná: Jó estét, jó hurkolást kívánok!



▲ Ideje lenne feladni...

vetően jön a következő összecsapás. Nem ritka, hogy monoklikkal és különböző sérülésekkel térnek vissza a ringbe. Átlagosan tíz-tizenöt versenyző indul egy bajnokságon, ami kieséses alapon működik, tehát a győztes az előző meccs győztesével verekszik, s ez a játékban sincs másképp. Ennek köszönhető, hogy három-négy összecsapásnál többre nemigen kerül sor egy bajnokságon belül.

Az aranyöv megnyerése nem egy leányálom, a kombinációk betanulása nélkül szinte lehetetlen. Habár rúgni és ütni szimplán a gombok összevissza nyomogatásával is lehet, de ahogy földharcba torkollik a küzdelem, ezek már mit sem érnek. Innen már csak különböző feszítésekkel, fojtásokkal van esély a nyerésre, és ez bizony már több gomb egyszerre való kezelését igényli. Viszont a készítők roppant ötletesen oldották meg az irányítást és a játékmenetet, így a nehézségek ellenére cseppet sem unalmas a játék. Egyetlen energiacsík jelöli az erőnket és az állóképességünket is, ami két színből tevődik össze. Ahogy sűrűn ütünk, rúgunk, a fáradtságunkat jelző kék szín egyre csökken, de alatta ott van még egy piros szín is, ami az erőnlétet jelzi.(A kék csík egy kis pihenéstől mindig visszanő, de csak addig, amíg a piros tart.) Tehát érdemes figyelni és taktikázni, nem pedig eszeveszettül nyomkodni a joypadot. A legegyszerűbb megoldás, hogy az ellenfelet megpróbáljuk lefárasztani, és mikor a kék vonal kellőképpen megfogyatkozott, leteperjük, és a földön folytatjuk tovább a harcot – mellesleg aki már látott igazi mérkőzést, tudhatja, hogy a valóságban is így csinálják a profik.

Career: No ez az, ami sok sportjátékból hiányzik, nevezetesen a karaktergenerálás. Szerencsére nem egy összecsapott karakterkészítővel ügyeskedhetünk: minden apró dolog beállítható, még az is hogy milyen hangon hörögjön a figuránk. A magunk által kreált karakterrel aztán bármelyik játékmódban részt vehetünk. Persze mielőtt az elkészült figuránkkal komolyabb célokat tűznénk ki, érdemes kicsit edzeni vele, mert a friss játékosok bizony két-három ütéstől könnyen kifekszenek.

A fentieken kívül még található a játékban egy kétjátékos „Exhibition" opció, ami azért érdekes, mert összeereszthetünk mások által készített karaktert a mieinkkel. Továbbá van az ún. Championship Road, ami azonban csak árnyalatnyival tér el az Exhibition módtól.

Végezetül segítségképp ajánlanék pár fazont a játékhoz. Mivel a választható versenyzők valós személyek, így a programozók próbáltak odafigyelni arra, hogy mindegyik abban legyen jó, ami az életben is erőssége. Tehát:

Frank Shamrock – Shootfighting (japán sport, melyben birkózó, kick box és jiujitsu elemek keverednek). Talán a legnagyobb nevű versenyző a játékban. Volt kitől tanulnia, merthogy a bátyja (Ken Shamrock) egy legenda az Ultimate harcosok közt. Jó irányban halad, hogy ő is ilyen hírnévre tegyen szert: sorra nyeri a mostani versenyeket.

Pat Miletich – Szabad stílus, brazil jiujitsu. Igaz két-három éve jobb volt, mint mostanában, de azért érdemes őt is választani, mert a birkózáson kívül a láb- és kéztechnikája is jól használható.

Tsuyoshi Kosaka – Shootfighting. Egyszerűen csak nagyon erős. Óriási termetével könnyedén leteper bárkit.

K. Mihály
soniq@freemail.hu



▲ Ekkora bírónak még a versenyzők között is van némi respektje



▲ Hát itt valaki nagyon nagy lyukat rúgott!





▲ Impresszív látvány. Bár a hanyatt fekvő harcosnak talán nem annyira...



▲ Íme a főnyeremény! (Mindenki döntse el maga, hogy melyik: a lány vagy a tálca)

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha valaki kíváncsi, hogy milyen az utcai harc amerikai módra, most itt a lehetőség, hogy saját maga is kipróbálja. 22 valódi versenyző, eredeti hangulat, profi kidolgozás, s mindezek mellett rendkívüli játékmenet jellemzi az Ultimate Fighting nevű amerikai őrület játékadaptációját. Könyörtelen, izgalmas küzdelmekben lehet részünk, és legalább olyan hosszú távú szórakozást jelent a játékstílus kedvelőinek, mint mondjuk a Soul Calibur vagy a Dead or Alive 2 – csak a való életből merítve.

POZITÍVUM

- valós meccseket idéző hangulat
- részletgazdag kidolgozás
- meglepően jó játszhatóság

NEGATÍVUM

- nagyon nehéz eljutni a bajnoki címig
- ha már egyszer betették a bírót is a játékba, vajon miért kell eltűnnie a meccs kezdetén?

GRAFIKA	86 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	85 %

Nem urbánus, hanem kontroller káosz!

URBAN CHAOS

Nyilván az nem vitás, hogy Tomb Raider-klónokkal már dugig van a padlás, lévén a kategória névadó darabja nemcsak a játékosok körében vált klasszikussá, hanem a kiadók között is – mint egyfajta bevételt teremtő etalon. Így tehát senki sem lepődött meg, amikor először híre ment, hogy az egykori Bullfrog-alkalmazottakból verbuválódott Mucky Foot (véletlenül szintén Eidos-érdekeltség) csapat is valami hasonló dolgon mesterkedik. A mesterkedés jó két évig tartott, és az Urban Chaos 1999. végén jelent meg először PC-re, nemsokára követte a PlayStation-változat, most pedig már a kezünkben van a DC-verzió is. Hogy a játékból nemcsak egy sima Lara-másolat lesz, az már az első előzetesekből is várható volt: tökéletesen modellezett virtuális város, fordulatokban gazdag cselekményt és egészen egyedi grafikai megoldásokat ígértek a szerzők. Mondjuk az előzetesekben ez rendszerint jó szokásuk, de ez esetben tulajdonképpen be is tartották a szavukat, sőt, mindeket sikerült többé-kevésbé a Dreamcast-adaptációba is átmenteniük (ami a játék elején mosolygó Windows CE logót tekintve mondjuk nem volt különösebben nagy varázslat...). Sajnos az alapmű hibáival egyetemben – bár ne vágjunk a dolgok elébe.

A játék Nostradamus egyik vidám jóslatával kezdődik, miszerint a 2000. évben eljövend az égből a Rémület Legfőbb Királya, aki életre kelti vala a Mongolok Királyát, hogy brazil szappanoperákat sugározzon egész álló nap, vagy valami hasonló rémületes dologgal kápráztassa el a derék földlakókat. Eme ijesztő kilátások szellemében zajlik az 1999. szilveszterének éjszakáján játszódó intro, amelyben az amerikai akciófilmek kedvenc sablonjainak alapján ellőnek pár tonna lőszert, összetörnek néhány autót és felrobbantanak pár dolgot – a lényeg, hogy legalább annyi pénzt elköltöttek grafikusokra, mint amennyit a mintául szolgáló filmekben az amortizálás tárgyát képező ingóságokra szokás.

A játékban d'Arci Sternt, egy fiatal néger rendőrnőt alakítjuk, aki újoncként kerül Union City rendőrségének (UCPD) kötelékébe. A játékfejlesztőknél mostanában dívó feminizmus (egy szál lenge öltözetű lányka, hosszú combokkal és jó nagy mellekkel, kinyír mindenkit a maga kis univerzumában – ld. Lara és társai) őt épphogy csak meglegyintette, mert kábé annyira szexi, mint egy fej karalábé, anynyira okos, mint az őt irányító játékos, és sajátos néger szlengje is legalább annyira nőies, mint egy bokszkesztyű. Szóval d'Arci teljesen átlagos rendőrnő, aki a teljesen átlagos rendőrök életét élné, ha nem csöpenne különös események kellős közepébe. De csöppen... Pályafutásának kezdete pont arra az időre esik, amikor a magukat Vadmacskáknak nevező utcai banda végveszélybe sodorja Union City közbiztonságát. A lekes rendőrnő bátran szembeszáll velük, és a küldetések folyamán szép lassan kibontakozik a cselekmény: ami néhány erőszakos utcakölyök randalírozásának indult, valami egészen másba torkollik.

A kalandok során megismerkedünk az introban látott majd' minden szereplővel: a titokzatos Trevor Roperrel, aki a legváratlanabb helyzetekben bukkan fel, hogy együttműködjön hősnőnkkel (sőt, később lesz olyan küldetés is, amelyben őt irányítjuk); a platinaszőke Gordanskival, a város legnagyobb újságjának riporternőjével, aki életveszélyesen messze jutott a Vadmacskák utáni szaglászása közben, majd végül Bane-nel, akinek az intro csattanóját köszönhettük.



Mielőtt utcai szolgálatra kerülne, d'Arcinak természetesen át kell esnie az alapkiképzésen, ami egyben a kézikönyv szerepét is betölti, mert gyakorlatilag megismerkedhetünk hősnőnk összes képességével. A kiképzés három részből áll:

Fizikai tréning: A rendőrségi akadálypályán időre kell eljutnunk a pálya végén levő torony tetejére. Ez az ugrás, a párkányokon való függeszkedés, a kerítések átmászása és a drótköteleken való csúszkálás megtanulásának ideje, amelyen csak biztos kezű játékosok juthatnak túl.

Vezetés: A játékban néhol lehetőség lesz a rendőrségi, illetve civil járművek igénybe vételére (sőt, néha egyenesen muszáj!), amikor is átmegyünk egy kicsit Driverbe. Persze azért ez a költői túlzás kategóriájába tartozik: egyrészt az analóg irányítóval szinte lehetetlen azonnali kifarolás nélkül fékezni (sokkal egyszerűbb a gázt a flipperekkel szabályozni), másrészt az autók mozgásának érzékeltetésére szemlátomást egy erősen illuminált műkorcsolyázót vettek modellül. A bronz fokozatú kiképzés még hagyján (kell mennünk egy körkörös pályán három kört), de a silvernél már egy nagyon kacskaringós útvonalon kell köröznünk (természetesen időre), amit még a tolatva parkolás gyakorlásával is „színesítettek", bár erre a játék első 16 pályáján abszolút nincs szükség. Mindegy, egy szó mint száz: ha valaki teljesíti a Driving Silvert, akkor az éles bevetések autós jelenetei semmilyen gondot nem fognak okozni neki.

Harci tréning: Ennek egyes fázisaiban ismerkedhetünk meg először a puszta kezes, később a fegyveres harc alapelemeivel, továbbá megtanulunk néhány módszert az ellenfelek őrizetbe vételére. A puszta kezes harcból a leghasználhatóbb a tripla kombó: ha megfelelő időzítéssel nyomkodjuk a flippert, akkor d'Arci egy hármas sorozatot üt (vagy rúg), ami azonnal földre küld mindenkit, ha átmenetileg is. Sajátos vonás, hogy a program akkor is meg akar tanítani nekünk egy-egy mozdulatsort,



▲ Állj vagy lövök! Meg egyébként is!



Dreamcast

Típus	Akció/kaland
Kiadó	EIDOS
	www.urbanchaos.com
Fejlesztő	Mucky Foot Production
Megjelenés	2000. szeptember

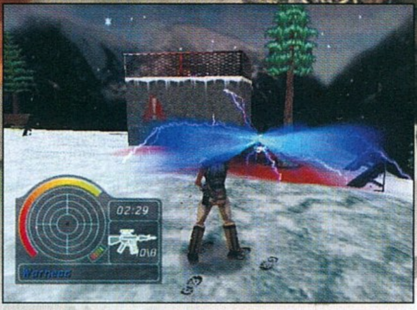
ha ahhoz nekünk abszolút nem fűlik a fogunk: a boxzsákként szolgáló kiképzőket akár péppé is verhetjük, az oktatásban csak és kizárólag akkor léphetünk tovább, ha pontosan azt a mozdulatot hoztuk elő, amire a masina vágyik – specialisták tehát itt igencsak hátrányban vannak.

Miután végigszenvedtük magunkat a fenti kiképzésen, az RTA küldetésben végre éles bevetésre indulhatunk. A bevetések mindig egy szöveges eligazítással kezdődnek, amelyben ismertetik velünk az adott szituációt és a fő feladatot. Remek ötlet, hogy majd' minden egyes küldetésben további alküldetések is felbukkannak, illetve találkozhatunk olyan szituációkkal, amelynek megoldásával jobb eséllyel indulunk a főbb feladatra. Például: három gengszter találkozik a focipályán, amelyet körös-körül fegyveres bandatagok biztosítanak, és nekünk legalább az egyiket élve kell elkapnunk (egész pontosan: őrizetbe vennünk). Egyedül kicsit körülményes lenne a dolog, viszont ha megoldunk egy veszélyes helyzetet (el kell takarítanunk egy zsákutcába húzódott Vadmacska-csapatot), két rendőr is velünk tart, és így megosztva a gengszterek erőit, könnyebben teljesíthető a feladat.

A képernyő bal alsó sarkában levő radaron folyamatosan látjuk, hogy a küldetés fontosabb célpontjai éppen merre vannak, de a radar jelzi a környéken levő gengsztereket is. Lévén ez 2D, hamar rájövünk, hogy nem árt a szemünkre (illetve a forgatható kameranézetre) hagyatkozva is tájékozódnunk, mert a város viszont 3D! Persze ezt gyorsan megtanulja mindenki, mihelyt pár gengszter a nyakába ugrik egy első emeleti párkányról. A küldetésekben egyébként is muszáj lesz némi helyismeretre szert tennünk, úgy az utcák, mint a tetők labirintusában...

Egy új bevetésre rendszerint egy pisztollyal, valamint egy 15 golyót tartalmazó tárral indulunk. Az utunkba kerülő gengszterek azonban további fegyverekkel (kés, baseball ütő, kézigránát, bomba, shotgun, gépkarabély, valamint a hozzájuk tartozó tárak) bővíthetjük az arzenálunkat, bár sajnos ezeket nem lehet a következő akcióba magunkkal vinni. A fegyveres bűnözők az első pofon után mindig elejtik a náluk levő fegyvert, de ugyancsak eredményes lehet a megbilincselt/likvidált gengszterek átkutatása is.

Menet közben nyilván d'Arci is benyel néhány pofont, illetve töltényt, ugyanis abszolút nem sérthetetlen. Romló egészségi állapotát a legeldugottabb helyeken (vagy a kinyírt gengsztereknél) fellelhető egészségügyi csomagokkal javíthatjuk.



▲ Pedig még egy csomó időm volt hátra...

Ezen kívül találhatunk még egyéb bónusz power-upokat is (reflexes, stamina, strength, stb.), amelyek a harci tulajdonságainkat hivatottak javítani. Nem mintha ezek különösebben sok vizet zavarnának: a küldetések egyre nehezebbek lesznek, egyre több és jobban felfegyverzett ellenféllel, tehát ha már mindegyik Vadmacska géppisztollyal szaladgál, oly mindegy, hogy hősnőnket a hatodik vagy a hetedik pofon segíti a túlvilágra.

Ha az eddig elmondottakból indulunk ki, akkor még egészen kiváló játék is lehetne az Urban Chaos. Az egymás után következő küldetések közben kialakuló történetet, és az azokban látható ötleteket akármelyik A-kategóriás jenki akciófilm megirigyelhetné – szóval a pályatervezők előtt le a kalappal! Ugyancsak nagy taps jár a grafikusoknak, akik egy tökéletesen élő város éjszakai életét varázsolták elénk, gőzölgő csatornafedelekkel, térdmagasságban hömpölygő köddel (na jó, ez egy kicsit érdekesen néz ki) és félhomályba burkolózó sikátorokkal. Az aláfestő zene (illetve „zene") szerzőjét inkább nem illetném kritikával, mert szemlátomást (akarom mondani: „fülhallomást") életének egy erős hullámvölgyében követte el ezt a monoton dubot, amire a játék izgalmai közben úgysem tudunk figyelni. Viszont mindenképpen kipróbálnám a játékban fellelhető teljes fegyverválasztékot azon a szadistán, aki ezt a kamerakezelést kitalálta. Nem is igazából a kategória szokásos clipping-problémájára gondolok (Egy Tomb Raiderhez képest ez itt nem is különösebben tűnik fel), hanem arra az ötletre, hogy a kamera a mozgásbillentyűk használatának függvényében próbálja követni az eseményeket. A probléma ott kezdődik, amikor megpróbálunk forogni: túl gyorsfordulásnál ugyanis a kamera úgy dönt, hogy nem követ bennünket tovább, hanem inkább szemből közvetít. Természetesen rendszerint ilyenkor támad meg bennünket valaki, akiből nem látunk semmit (és ezen az automata célzás sem segít nagyon, mert d'Arci csak a látószögében levő ellenségeket tudja eltalálni vele), de ha véletlenül ilyesmi nem történne, akkor nyilván éppen egy párkányon álltunk, és már hullunk is alá az ötemeletnyi mélységbe... Ez már a PC-s verziónál is gond volt, PlayStationön tovább romlott a helyzet, a



▲ Valamit mintha eltaláltam volna



▲ Ennyit Union City éjszakai életéről

Dreamcast analóg irányítójával pedig már egy lórúgás minden élvezetével vetekszik. Az izgalmakba belefeledkezett játékos percenként leáll, hogy egy kicsit körbe-körbe tolasson, káromkodjon, aztán kihajítsa az ablakon az egész hóbelevancot.

Spot
spot@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Minden elismerés a játékot fejlesztő csapat legnagyobb részének, mert egy remekül átgondolt, nagyszerűen megtervezett művett hoztak létre. Egyben őszinte részvét is, mert minden munkájukat tönkretette az a marha, aki kitalálta, hogy összeköti az irányítást a kamerakezeléssel. Ennek a remek kis opciójának köszönhetően az Urban Chaos nem az akció/kalandjáték kategória egyik remek bestsellereként marad meg emlékezetünkben, hanem mint az eklatáns példa arra, hogy hogyan lehet tökéletesen tönkretenni egy játékot azzal, hogy egy ökörre bízzák az egyik legfontosabb részének megtervezését...

POZITÍVUM

- **hihetetlenül izgalmas sztori**
- **remekül megkonstruált, interaktív környezet**
- **néhány pálya tényleg elég húzós**

NEGATÍVUM

- **borzalmas kamerakezelés, és – ebből adódóan – irányítás**
- **csak a pályák végén lehet menteni**
- **bugos AI**

GRAFIKA	87 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	73 %

Dreamcast

Típus	2-D verekedős
Kiadó	Capcom
	www.capcom.com
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2000. november (PAL/NTSC)



STREET FIGHTER 3

Utcai harcosok klubja



Valószínűleg minden embert idegesít, amikor egy haver teljesen bezsongva újságolja, hogy milyen szuper játékot látott, s mikor megkérdezzük, hogy miért is olyan jó, körülbelül ezt feleli: "hűha, ha látnád a grafikáját, és a hangok, az valami elképesztő ". Márpedig sajnos manapság ez jellemző a legtöbb játékosra. Sokan a programok technikai oldalát nézik először, s csak utána magát a játékot. Pedig hiába a hiperszuper grafika, ha maga a játék teljesen lapos és játszhatatlan.

Szerencsére azonban sokan emlékeznek a 16-bites gépek korszakára, s ezek az emberek tudják, hogy azokban az időkben megjelent játékok elsősorban nem a grafikájukkal, hanem a jobbnál jobb ötleteikkel és varázslatos hangulatukkal tettek szert sikerre. Ezekhez sorolható a Street Fighter címet viselő verekedős játék, ami korszakalkotó volt a maga idejében. Az SF első részével a Capcom óriásit lendített a verekedős játékok fejlődésén – mondhatni, akkortól kezdtek csak igazán divatba jönni a verekedős progik. A japán stílusban megrajzolt karakterek gyorsan a játékrajongók kedvenceivé váltak: Ryu, Ken, Chun Li, Guyle, és a többiek nevét, akkoriban szinte minden srác kívülről fújta. Ennek a sikernek köszönhetően aztán a kilencvenes évek elejétől a mai napig szinte minden géptípusra legalább egyszer megjelent valamilyen SF játék.

A készítők immáron kipróbálták az összes létező lehetőséget, amit egy verekedős játékban ki lehetett használni. Volt már más játékhősökkel való vegyítés, (Marvel vs Capcom, Capcom vs SNK), jó pár 3D változat, sőt, még film is készült belőle (sajnos). Akármennyi variáció is látott napvilágot, máig a hagyományos 2-D változat a legkedveltebb. Ezek után nem meglepő, hogy a Street Fighter III 3rd Strike is ebben a formában jelent meg, de persze a mai elvárásoknak megfelelően.

Sokan úgy gondolják, hogy ehhez a fajta grafikához nem szükséges az izmos hardver, pedig nagyon tévednek. Fél képernyős karaktereket, mozgó háttérekkel, rengeteg mozgásfázisból animálva nem egyszerű kezelni, így nem csoda, hogy az utóbbi idők verzióit Dreamcastra jelenteti meg a Capcom. A gép gyors RAM-busz rendszerének köszönhetően rengeteg lehetőség áll nyitva, így megvalósíthatóak olyan dolgok (mindenfajta lassulás nélkül), amit eddig legfeljebb csak a játéktermi hardvereken tehettek meg. (Gyors alakváltoztatások, látványeffektusokkal tarkított kombók, teljes képernyőt betöltő karakterek, hátterek gyors változása, stb.) Ez már a negyedik SF játék erre a gépre, ami nagyon szép szám, főleg akkor, ha figyelembe vesszük a gép korát.

Na de lássuk mennyiben tér el a 3rd Strike a korábbi három változattól! (Merthogy most a harmadik rész különböző verzióiról van szó, és természetesen nem az ősrégi, első és második epizódokhoz viszonyítunk.) Bizonyára a készítők a rajongókat célozzák meg az újabbnál újabb részekkel, mert ez a verzió alig különbözik a már meglévőktől. Igaz, vannak új, választható karakterek, de az előző részekben is voltak olyanok, akik viszont ebben nem szerepelnek. A megszállottaknak tehát van miért gyűjteni, ha ki akarják próbálni az összes figurát, de amúgy nem tartjuk valószínűnek, hogy valaki lecsengessen egy csomó pénzt egy szinte teljesen azonos játékért.

A fő menüben a szokásos (Arcade, Versus, Training) játékmódokon kívül az opciók (nehézségi szint, menetek száma, időtartama, hang beállítások, stb) mellett helyet kapott egy úgynevezett System Direction menüpont is, ahol a játékban használatos különböző kombókat és trükköket állíthatjuk. Van még továbbá egy replay opció, ahol visszanézhetjük a versus módban lezajlott küzdelmeinket. Ennyi a menü – nem túl sok, de talán nem is kell több egy verekedős játékhoz. Magáról a játékról sok új nem mondható el: a megszokott, gyors reflexeket kívánó Street Fighter-játékmenet. Kilenc ellenfelet kell legyőzni, hogy a végén megküzdhessünk a főellenséggel, aki a többi ellenfélhez képest persze jóval keményebb kötésű fickó. Előjönnek bónuszpályák is a menetek közt, amik ugyancsak ismerősek lehetnek más SF-játékokból, úgymint autó szétverés, hordó rugdosás, és a többi. Az egész kidolgozás a már megszokott Capcom-minőség: nagyon sok fázisból animált karakterek, a játékhoz passzoló zenék, szuper játszhatóság. Ha mindenképpen hibát keresnénk a programban, talán csak a háttérképek minőségére panaszkodhatnánk egy kicsit, mivelhogy a filterezéstől elvesztették egy kissé a részletességüket.



Bár sok újat nem kínál ez a verzió, mégis hosszan tartó élményt szerezhet bárkinek, tehát kiváltképp annak, akinek még nem volt szerencséje netán egyik részhez sem, annak érdemes rá pénzt áldozni. Meg persze azoknak is, akik keményen nyomták az előző részeket, és egyetlen apró részletről, egyetlen karakterről sem akarnak lemaradni.

K. Mihály
soniq@freemail.hu



▲ A „hol volt, hol nem volt" klasszikus esete

ÖSSZEFOGLALÓ

Új Street Fighter játék, a korábbi részekben már jól bevált 2D grafikával, és a hozzá tartozó hangulattal – csak mindez egy 128-bytes gép adottságaival! A már sokak által jól ismert szereplőkön kívül jó néhány új figurával ezúttal is nagy küzdelmekben lehet részünk.
A 3rd Strike sok újat ugyan nem tud felmutatni a korábban megjelent SF3 változatokhoz képest, de az új játékosoknak, illetve a stílus rajongóinak azért garantált szórakozást jelent

POZITÍVUM

- Utolérhetetlen Street Fighter hangulat
- A Capcomtól megszokott profi kivitelezés

NEGATÍVUM

- Semmi újítás a már meglévő részekhez képest
- Bonyolult, nehezen betanulható kombók

GRAFIKA	75 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	78%

ntsc pal · 2



Dreamcast

Típus	Sportjáték
Kiadó	Sega
	www.dreamcast-europe.com
Fejlesztő	Innerloop Studios
Megjelenés	2000. október (PAL)

SEGA EXTREME SPORTS

(Ext)Rém rendes család

Érdekes: néhány évvel ezelőtt még az extrém sportok létezéséről sem tudtunk, mostanság pedig még külön a témára szakosodott TV-adó is létezik. Azon sportágak gyűjtőnevéről van ugyebár szó, amelyekben igen nagy esély van rá, hogy az ember a nyakát szegje. Minél nagyobbat lehet zuhanni, minél nagyobbat lehet zakózni, egyszóval minél szilánkosabbra törhet a csont, annál vonzóbbak ezek a sportok az adrenalin-túltengésre vágyó művelőik körében. A norvég illetőségű Innerloop közülük most hatot válogatott egy csokorba, s tette elérhetővé őket azok számára is, akik azt a bizonyos túltengést a testi épségük kockáztatása nélkül akarják átélni. Sőt, mi több, az alkotók ennyivel nem is érték be: mindenképp túl akartak tenni a konkurencián, s ezért olyan extrém versenyekbe nevezhetünk be, amikre a valóságban aligha lehet példa. Akár egy eszelős „ironman" futamban lennénk: ahogy túléljük az egyik versenyszámot, máris rohanunk a következőhöz. Leszállunk a snowboardról, s a következő pillanatban már a levegőben szárnyalunk...

A játék során a következő sportszerek állnak a rendelkezésünkre: snowboard, sárkányrepülő, mountain bike, ATV (vagy más néven négykerekű motor), és egy jó erős gumiszalag a bungee jumpinghoz. A snowboarddal két dolgot is tudunk művelni, mert néha nem holmi hegyi lejtőn siklunk le, hanem többezer méter magasból zuhanunk alá.

Bár a felsorolás elég impresszív, tulajdonképpen egy szimpla versenyjátékról van szó. Meg kell előzni három másik figurát, s lehetőség szerint elsőként kell célba érni. Mindenhol a lehető legrövidebb utat kell választani, illetve talpraesetten (!) kell reagálni a váratlan akadályokra – mint amikor például egy kocsiút vezet át a havas lejtőn. A bungee-jumpingon kívül (ahol csak az a cél, hogy alul időben leugorjunk, illetve megkapaszkodjunk) az ún. boosttal tudjuk növelni a sebességünket, de persze ebből a turbó meghajtásból sajnos csak keveset kapunk. Hogy több legyen, azért tennünk is kell valamit: vagy trükköket kell bemutatnunk (a kombók a pause menüben), vagy oda kell csapnunk valamelyik ellenfélnek – az ugratáson és a gyorsításon kívül tehát rendszeresítve van lökdösődés, illetve trükkgomb is. A sárkányrepülővel továbbá két szabályt kell követnünk: a kék ballonokat összeszedni, a pirosakat pedig kerülni érdemes.

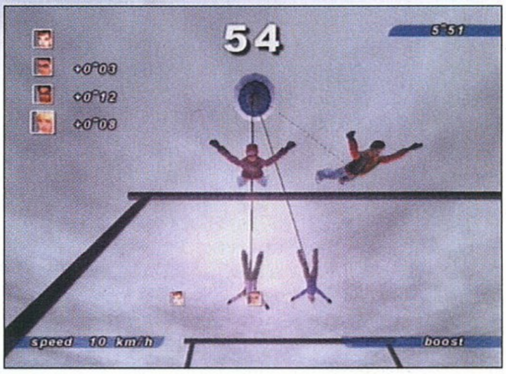
Mint a versenyjátékoknál általában, természetesen sokat kell gyakorolni az egyes pályákat. Főleg, azért mert a játék még időlimitet is számon tart. Mintha csak játékteremben lennénk: ha nem megyünk át időben az ellenőrzési pontokon, újra kell kezdenünk az aktuális futamot, s egy bajnoksághoz mindössze három zsetonunk van. Annyiból amúgy fair a program, hogy a bajnokokat az alapján jelöli ki, hogy ki mennyi érmet nyert – tehát a komolyabb szintű pályák behívásához nem muszáj mindenütt elsőnek lenni.

Jópofa módon van néhány bónuszpálya is, amiket bizonyos bónusz-tárgyak összegyűjtésével nyithatunk meg. A bónuszok el vannak rejtve, teszem azt: egy korláton „grindolunk", s úgy találunk meg egy cuccot. Van továbbá pár olyan pálya is, amit csak az interneten keresztül lehet elérni, tudniillik a menüben található internetes opció is – sajnálhatjuk, hogy ez hazai Internet-eléréssel nem igazán működik...

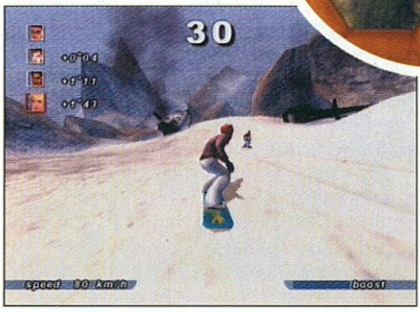


A helyszínként szolgáló tájak egyszerűen lenyűgözőek, és nemcsak azért, mert mondjuk a Himaláján síelhetünk. A „bennfentesek", akik állandóan a poligonokat számlálgatják, meg a textúrázottságot tanulmányozzák, rögtön fel is fedezhetik a valódi okot: a grafikában egyszerűen nincs ködösítés. Ez pedig azért fantasztikus, mert például ha ugratunk egy hatalmasat az egyik lejtőn, több kilométernyire előre láthatjuk a terepet – és nincs benne semmi trükk. Igaz, a játék egyéb paramétereit is csak dicsérni lehet: nagyon találó a sebesen sikló deszka hangja, vagy amikor a magasban a szél fütyül a fülünkbe, s a dzsesszes zenék is színvonalasak. Minden együtt van, hogy valódi veszélyek nélkül is átérezzük a sportágak eredeti hangulatát.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Most tessék megkapaszkodni!



▲ Csak nem a versenybírák helikoptere ez itt?



▲ Lehet, hogy kissé elkéstem az ereszkedéssel?

ÖSSZEFOGLALÓ

Az extrém sportokat felvonultató játékok közül egyértelműen az Extreme Sports jelenleg a nyerő. Nem is egy, hanem hat sportágat dolgoz fel, s ezek egyenként is verik a konkurenciát – a snowboardozás például nagyságrendileg szebb, mint a Snow Surfersben. A grafikai engine igazi gyöngyszem, amit bizonyít az a tény, hogy a jövőben még más játékokban is fel kívánják használni. Ilyen még nem volt: amikor egy hegy tetejéről indulunk, néha szinte már a rajtnál látjuk a pálya végét!

POZITÍVUM

- Ködösítetlen, maximálisan belátható a terep
- Élvezetes a „boost-rendszer"

NEGATÍVUM

- Néhol túl ritkán jelzik az utat, s ezért könnyű eltévedni
- A három élet kicsit kevés...
- ...mert a bungee jumpingnál nagyon le lehet maradni

GRAFIKA	90 %
HANG	88 %
ÉRTÉK	83 %



Dreamcast

Típus	Kamionverseny
Kiadó	Sega
	www.sega-rd2.com/18wheeler
Fejlesztő	AM2
Megjelenés	2000. október (NTSC)
	2001. március (PAL)

18 WHEELER

Sörhas és countryzene

Néhány héttel ezelőtt az 18-Wheeler igencsak előkelő helyet mondhatott magáénak a japán eladási toplistákon, és ez több szempontból is meglepőnek volt mondható. Egyrészt mert a Távol-Keleten az utóbbi időkben a Sega nem igazán ért el különösebb sikereket, másrészt pedig azért, mert ebben a játékban semmi mást nem kell csinálni, mint kamionokat vezetni.

Persze akik voltak mostanában játékteremben, azok nyilván nem látnak ebben semmi különöset, mert arról, hogy a játék elképesztően hangulatos, arról már korábban meggyőződhettünk. Jóllehet pénzbedobós automatáról van szó (illetve annak az átiratáról), melyben általában a legutolsó szempont az élethűségi tényező, mégis a játék visszaadja azt az élményt, amit a valódi monstrumok vezetése jelent. Amikor indulásnál beletaposunk a gázba, először beleng az egész vezetőfülke, majd hallani, ahogy motor erőlködve próbálja megmozdítani a többtonnás rakományt, végül enyhe rángatások kíséretében indul meg a jármű. Csak szép lassan gyorsulunk be, viszont amikor már száguldunk, az isten óvjon meg minket az éles kanyaroktól – no persze nem fog, hiszen ez benne a kihívás.



A játék a Crazy Taxiban már kitűnően vizsgázott enginere támaszkodik, úgyhogy vizuálisan a maximumot nyújtja. Hamisítatlan amerikai tájakon furikázhatunk, illetve vandálkodhatunk – mert hát egy kamionnak még a házfalak sem tudnak ellenállni, nemhogy a járműforgalom egyéb résztvevői. Igencsak meggyőző rombolást tudunk véghez vinni (jóllehet az mind semmi ahhoz képest, amit a második pályán egy baromi klassz tornádó végez!)

Persze maguk a kamionok is babán néznek ki. Négy nagyon király nyerges vontató közül választhatunk: van újabb/régebbi, „csőrös" avagy kockaforma modell – kinek mi az ízlése. Sőt, mi több: a gépekhez sofőrök is dukálnak. Ezek egyénisége tükröződik mind a jármű fényezésén, mind a fülkék belső kiképzésén. Cowboykalap, vagy épp napszemüveg sodródik ide-oda a műszerfal tetején, karakterenként más-más illatosítók, kabalák fityegnek a látóterünk szélénél.

Hogy mitől lesz játék a közúti teherfuvarozás? Természetesen attól, hogy versenyzünk. Választhatunk egy riválist, s megpróbálhatjuk az egyes útszakaszokat előtte befejezni. Igazán nem is annyira a konkurenciával, sokkal inkább az idővel kell megmérkőznünk. Hiába: a játéktermekben nem titkolt cél a játékos zsebének a kiürítése, és ez persze alaposan rányomja a bélyegét a játékmenetre. Ellenőrzési pontok vannak az utakon, melyeket időben kell elérnünk. Ennek érdekében pedig rendkívül kultúráltan kell vezetni, mert az utakon nem vagyunk egyedül, s a karambolokat keményen bünteti a gép. Mellesleg mihelyt letérünk az útról, máris lelassulunk, s egy több tonnás járművel túl sok ideig tart újra felgyorsulni. Márpedig a letérés sajnálatos eseménye könnyen bekövetkezhet, hiszen a riválisunk leginkább abban a sportban jeleskedik, hogy elénk vág, elállja az utat, de a legnagyobb szemétség a részéről az, hogy néha „felveszi" a nélkülözhetetlen bónuszainkat. (tudniillik a civil forgalomban akadnak olyan autók, melyek elsodrása nemhogy időveszteséggel nem jár, de jutalom másodperceket kapunk értük.)

Az eredeti, arcade játékmódban négy szakaszt kell teljesítenünk. Minden egyes szakaszhoz többféle rakomány közül választhatunk: szállíthatunk faanyagot, olajat, autókat, de még villamost is. Ez a sokszínűség nem csak a poén kedvéért van, ugyanis fontos tényező, hogy mekkora súlyt vontatunk, és mennyi annak az értéke. A súlyosabb cuccokkal nehézkesebben tudunk mozogni, de többet fizetnek értük. Viszont amiért többet fizetnek, azt általában könnyebb összetörni, márpedig az ütközéseknél folyamatosan amortizálódik az áru.

Az arcade mód szakaszai között bonusz-pályákat is bead a gép, melyeknél le kell parkolnunk a járgányt egy-egy konkrét helyre. A pontos beállásokért extra dolgokat kapunk (jobb kürtöt, nagyobb sebességet, stb.). A bónusz-pályákhoz hasonló a játék speciális DC-s üzemmódja, amely kifejezetten az ilyen kényes beállásokra lett kitalálva. Mintha csak egy KRESZ-vizsgán lennénk: a hosszú plató-val egyre szűkebb helyeken kell átmanővereznünk, hajszálpontos tolatásokat kell bemutatnunk, miközben persze nem szabad egyetlen tereptárgyat sem elsodornunk. A végén már teljesen úgy érezzük magunkat, mint elefánt a porcelánboltban.

Hát röviden ennyit lehet elmondani az 18 Wheelerről. Igaz, még magasztalhatnánk a teljesen szuper kétjátékos, osztott képernyős üzemmódot, illetve az ún. Score Attack játékmódot (melynél csak az idő az ellenfelünk), ám azon kívül, hogy négy speciális DC-s pályát kapunk hozzájuk, nem igazán van mit írni róluk, inkább látni kell őket. Azt viszont mindenképp!

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ A kombájn elég súlyos darab, nehezebb is célba juttatni



▲ Mint az ábra is mutatja: a rosszfiúk mindig fekete kalapban járnak

ÖSSZEFOGLALÓ

A Sega mostanában kitesz magáért, főleg ami az arcade-átiratait illeti. Az 18 Wheeler még a játéktermekben is vadonatúj cucc, s máris „hazavihetjük". Mintha a Sega a saját maga ellensége lenne – elvégre ki az, aki ezek után pénzt dobál az automatába?! Még ha valamiben kevesebbet tudna a DC változat, úgy érthető lenne a dolog – de hát nem! Sőt az extra játékmóddal nem kétséges, hogy melyik a jobb. Aki tehát a közeljövőben E-s jogsit akar szerezni, nyugodtan gyakorolhat a játékkal. Aki meg nem, az pláne, mert jobb, ha ilyen vezetési morállal rendelkező kamionsofőrökből minél kevesebb robog az utakon...

POZITÍVUM

- Zúzós kamionok
- Forgalmas, mozgalmas utak

NEGATÍVUM

- Túl egyszerű a játékmenet
- Hamar végigjátszható

GRAFIKA	91 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	84%

ntsc pal 2

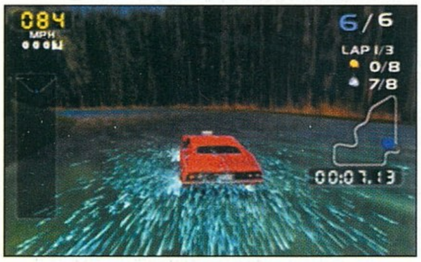


SAN FRANCISCO RUSH 2049

Az Őrület ma este Friscóba költözik

Dreamcast

Típus	Autóverseny
Kiadó	Midway
	www.midway.com
Fejlesztő	Midway
Megjelenés	2000. október (NTSC/PAL)



▲ Rövidebbnek tűnt az erdőn keresztül...

A Midway ismét egy játéktermi gépről átírt játékkal bővítette Dreamcast kínálatát. A SF Rush 2049 nem egy átlagos játéktermi átirat, hanem egy extrákkal alaposan megtűzdelt, több irányban továbbfejlesztett játék, ami sok mindenben eltér a megszokott autósversenyzős sémáktól. A hagyományos autós játékokban a pálya oldalai be vannak határolva. A SF Rush 2049 viszont bizonyos határokon belül „szabad kezet" ad a játékosnak abban, hogy milyen útvonalon teljesíti az adott kört. Minden pályán vannak rejtett útszakaszok, melyek igénybevételével jelentős előnyre (vagy hátrányra) tehetünk szert. Ezek nagy része könnyedén megtalálható. Ha egy titkos átjárót keresgélni kell, akkor az már rég rossz. A pályákon itt-ott megtalálható kapcsolók (piros fénylő izé az úton) tovább fűszerezik a játékmenetet. Egy részük újabb átjárók bejáratát nyitja meg nekünk, a másik felük pedig valamilyen csapdát aktivál (pl. hatalmas kalapács, ami eltorlaszolja az utat).

A terep egyébként a pálya vonalától függetlenül teljesen szabadon bejárható (persze vannak határok). Érdemes tüzetesen végigböngészni a pálya zegzugos helyeit, mert a rejtett átjárók mellett arany vagy ezüst pénzérméket is találhatunk, és – a pályák minél jobb teljesítése mellett – ezekre az érmékre is szükségünk lesz (minden pályán 8-8 db található), mert új autókat, pályákat, vagy alkatrészeket csak így kaphatunk. Ha egy érmét felszedünk valahol, akkor azt a program azonnal elmenti a memória kártyára.

A SF Rush 2049 vonzerejét jelentősen növeli az a tény is, hogy a járművek elég sokat tartózkodnak a levegőben. Ezen nem kell csodálkozni, hiszen a helyszín eredendően hepehupás, és ez kitűnő lehetőséget biztosít a nagy ugratásokra. Gépünk kézben tartására a levegőben is van mód. Erre szolgálnak a spéci szárnyak, amit természetesen saját kezűleg kell aktiválnunk.

A játékban kétféle hagyományos üzemmódot találunk. A sima futam (single race) módban egy teljesen szabadon beállítható (autó, pálya, egyéb tényezők, stb.) versenyt kell lenyomnunk. A bajnokság (circle) módban viszont az autó kiválasztásán túl a gép határozza meg a verseny feltételeit. Eredményeinktől függően mindig kapunk valami új dolgot (jobb motor, spéci alváz, sport váltó, stb.), amit gépünkre felszerelve jelentősen nőnek az esélyeink a jobb helyezések elérésére.

A SF Rush 2049-ben találunk két olyan játékmódot is, ami az eredeti játéktermi gépben nem volt elérhető. Az egyik egy kaszkadőr (Stunt) játékmód, ahol a cél a minél cifrább trükkök bemutatása. A talpra (kerékre) érkezés természetesen alapkövetelmény, ellenkező esetben pont nélkül maradunk. A másik játékfajta a csata (Battle) üzemmód, ahol a cél az ellenfelek minél többszöri kinyírása. A rendelkezésre álló eszközök tárháza elég széles. Van itt gatling gépágyú, kis és nagy rakétavető, aknalerakó, stb. A fegyverek mellett különféle power-up-okat is találhatunk, melyekkel a kocsink tulajdonságait tudjuk javítani: láthatatlanság, védőpajzs, javítókészlet, stb. Ha egyenlő esélyekkel akarunk indulni, akkor alap autókat kell használni, de lehetőség van a korábbi versenyeken már megnyert extra kiegészítők felhasználására is. Ez természetesen csak annak a játékosnak áll a rendelkezésére, aki megnyerte őket.

A játék kivitelezése igen jónak mondható, mindenképpen a szép grafikájú játékok közé kell sorolnunk. Sokszor láttuk már, hogy a pálya elemei a szemünk láttára jelennek meg a horizonton. A SF Rush 2049 esetében ezt el is felejthetjük. A ködösítést mi szabályozhatjuk több fokozatban, a tereptárgyak és az épületek pedig minden esetben teljesen ki vannak rajzoltatva. És ettől függetlenül iszonyat gyors a játék. A hanghatások is megteszik a magukét, és elég változatosak is (pl. minden motornak más-más hangja van).

SakmaN
sakman@vogel.hu



▲ Az autós programok fontos kelléke: a szélmalom





▲ Kergetősdi a Metro pályán



ÖSSZEFOGLALÓ

A SF Rush 2049 mindent egybevetve igazán jó játék. Gyors, hangulatos, és mindig találhatunk benne valami új dolgot. A Midway marketinges fogása – miszerint egy szoftver áráért kapásból „három" játékot kap a vásárló – jónak bizonyult. Ha valaki szereti az autós őrületeket és e mellé még a többjátékos akciót is komálja, akkor ne keresgéljen tovább: ez az ő játéka.

POZITÍVUM

- A két extra játékmód kitolja a játék elavulási idejét
- ötletes és változatos pályafelépítés
- az út szélén található tereptárgyakon keresztül lehet menni (ez jó!)

NEGATÍVUM

- a grafika sok por vagy nagyobb tömeg esetén egy kicsit beszaggat
- a zenei aláfestés elég középszerű
- az út szélén található tereptárgyakon keresztül lehet menni (ez hiba!)

GRAFIKA	84 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	82%



Tökéletesen Sötét...aki ezt kihagyja!

PERFECT DARK

Nintendo 64	
Típus	Akció
Kiadó	Nintendo
	www.perfectdark.com
Fejlesztő	Rare
Megjelenés	2000. július

Amikor három évvel ezelőtt megjelent a Goldeneye N64-re, a játékot fejlesztő Rare egy új fejezetet nyitott a first person shooterek történelmében. Jócskán rávert a konkurenciára, beleértve még a PC-s vetélytársakat is – leszámítva persze, hogy a gép lehetőségei miatt N64-en hálózati játék nem lehetséges. A sikerhez nyilván az is hozzájárult, hogy a játékban az akkor aktuális James Bond film lett lépésről lépésre lemodellezve.

Most úgy tűnik, hogy a Rare-nek nincs feltétlenül filmlicencre szüksége, hogy elsőrangú játékot üssön össze. Ennek tanúbizonysága az idei év legjobban várt, és egyben már most a legsikeresebb N64-játéka: a Perfect Dark. A főszereplő ezúttal is egy titkos ügynök, aki azonban most történetesen nőnemű. (Hiába: a trendnek nehéz ellenállni.) Joanna Dark szemszögéből fogjuk látni az eseményeket, s ezt szó szerint kell értenünk, elvégre egy first person shooterről van szó. Azért nem kell megijedni: eleget gyönyörködhetünk hősnőnk – kissé poligonos – bájaiban, mert szépen megrendezett közjátékoknak nincs híján a program.

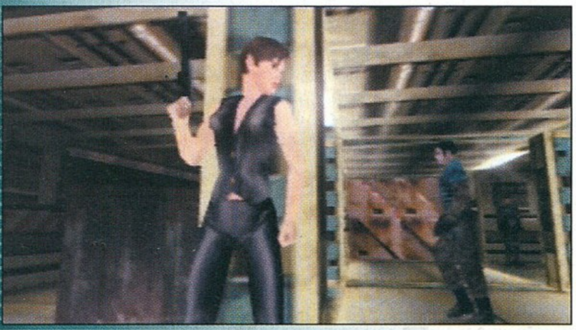
A helyszín a Föld a nem is olyan távoli jövőben. Bolygónk fejlődését már az emberiség születése óta idegen szemek figyelik. Egyesek azt kémlelik, mikor ér a civilizációnk olyan fejlettségi szintre, hogy ne okozzon traumát egy harmadik típusú találkozás, mások viszont kevésbé üdvös szándékkal vizsgálódnak.

A kapcsolatfelvételre előbb vagy utóbb sor kerül: ez szinte biztos. Vagy talán már meg is történt? Az idegen életformák után kutató Carrington Intézet szerint már igen! A cég igazgatójának, Daniel Carringtonnak az a szörnyű gyanúja, hogy a dataDyne vállalat idegen technológia birtokába jutott, s azt a saját piszkos céljaira kívánja felhasználni. Igaz vagy sem, de az utóbbi időben emberek tűntek el, állatokat csonkítottak meg, mintha bizonyos földönkívüli erők keze lenne a dologban. A nyomok pedig a dataDyne-hoz vezetnek.

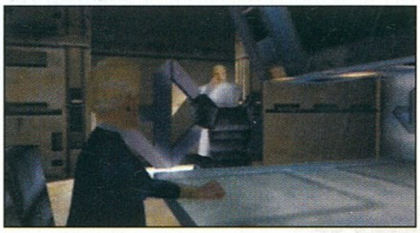
Nagyon úgy tűnik, hogy Carrington gyanúja beigazolódik. Üzenet érkezik a dataDyne egy belső munkatársától, aki állítólag egy komoly összeesküvésről tud beszámolni – feltéve, ha sikerül élve kijutnia a vállalat épületéből. Az ügynökség legjobb embere, Joanna Dark – fedőnevén Perfect Dark – kapja a feladatot, hogy behatoljon a dataDyne felhőkarcolójába, és felkutassa azt a bizonyos Dr. Carollt...

A Rare szemlátomást egy „Bondos" hangvételű sci-fi történetet talált elénk. Bár az ellenséges katonák meghökkentően élethűen haláloznak el, s haláltusájuk során nem átallják a mi Joannánkat „ringyónak" nevezni (természetesen korhatáros a játék), azért túl komolyan sem lehet venni a dolgot, elvégre a történet felénél egy Elvis nevű űrlénnyel barátkozunk össze.

A játékmenet megalkotásánál a designerek szabadjára engedték a fantáziájukat. Több mint 40 féle fegyverrel harcolhatunk, s ez a szám magában foglal késdobálást, különböző lőfegyvereket és futurisztikus, ki tudja, milyen technológiájú cuccokat egyaránt, no és persze a Goldeneye óta igen népszerű orvlövészkedésről sem feledkeztek meg. Ráadásul minden fegyvernek általában két „üzemmódja" van: például a pisztollyal lehet ütni is, a kést el is lehet dobni, megtámaszthatjuk a távcsöves puskát stb – utóbbival kapcsolatban megjegyzem: a program van annyira életszerű, hogy állva szinte lehetetlen eltalálni bármit is.



▲ Hősnőnk szerelését látva nem csoda, ha egyes ellenfeleknek lassú a reakcióidejük

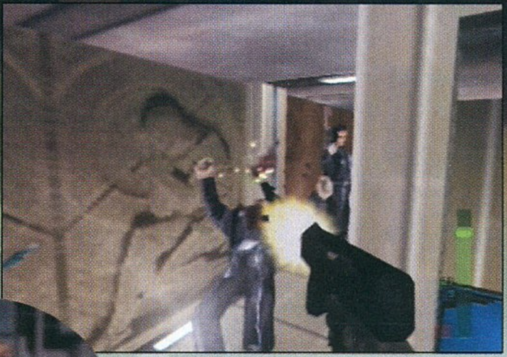


▲ A történet negatív hőse: a titokzatos skandináv férfi





▲ Elvis nem halt meg!



▲ Indul a hathengeres limbo-hintó - erősen ólmozott üzemanyaggal





▲ "Kérem a következőt!"

Az sokféle eszköznél már csak az ellenség bámulatosabb. Főként az intelligenciájuk. Riasztják egymást, kiabálnak összevissza – s ráadásul teszik mindezt Dolby Surroundban, hogy teljes legyen a 3D-s élvezet. Ha felfigyelnek ránk, keményen támadnak, s ugyanúgy használják a lifteket és az ajtókat, mint mi. Miután kicsit „foglalkoztunk velük", az agóniájuk is elképesztően élethű. Az egy dolog, hogy odakapnak a véres sebükhöz, de például sántítanak is (már amennyiben nem volt halálos a sérülés), s a vérből még a falakra is jut. Érdekes momentum, hogy ki tudjuk lőni a kezükből a fegyvert. De az ezt követő reakciójuk még érdekesebb! A létező összes variáción végigmentek az alkotók: felvehetik a fegyvert, másikat ránthatnak elő a zsebükből, elfuthatnak, kézitusába bocsátkozhatnak (ha bepancsolnak nekünk, frankón megszédülünk) – még az is előfordulhat, hogy megadják magukat.

A Perfect Dark minden porcikáján látszik, hogy olyan játék, ami nem minden fán terem. Rögtön ahogy behelyezzük a gépbe a kártyát, egy virtuális térbe kerülünk, s tulajdonképpen nincs is főmenü. Utóbbi funkciót az ügynökség épülete látja el. A kezdet kezdetén ott állunk Joanna laptopja előtt, s ha akarunk, kószálhatunk szerte az épületben. Az emeleten az információs központban utánanézhetünk a szereplők adatainak, a laborban minden eszközökről tanulhatunk, amit csak az ügynökség használ (kiváltképp Joanna mobil kém-kamerájáról), utána a földszinti lőtéren, illetve a szimulációs gyakorlópályán próbára tehetjük magunkat, végül a hangárban pedig megtudhatjuk, miként kell „meglovagolni" egy lebegő motort. A lőtérben mellesleg az az érdekes, hogy bár a gyakorláshoz van kitalálva, azért lehet eredményeket, sőt, medálokat is elérni. Persze az igazi kihívások máshol, a laptop menüjének többi pontjainál várnak ránk.

A dataDyne mögött álló hatalom elleni harc összesen 9 küldetésből áll, s ezen belül 17 pálya van. (Plusz ha végigvittük a játékot, még négy ún. speciális megbízatást is behozhatunk.) A pályák elrendezése a jól bevált Goldeneye sémán alapszik, vagyis helyszínenként úgy 3-5 feladat van, ami még kiegészülhet párral, ha a három nehézségi fokozatból valamelyik keményebbet választjuk. A hagyományokat folytatta a Rare abban is, hogy a jó szereplésünket csalásokkal jutalmazzák. A multiplayer lehetőségeknél viszont újítottak. Van persze szokásos deathmatch is, sőt mi több: gép irányította „botok" ellen is játszhatunk, de ami izgalmasabb, az az ún. Counter Operative mód. Ennél ugyanis a már túlvitt küldetéseket egymás ellen lehet játszani. Az egyes játékos – mintha csak szólóban menne – megpróbálja átküzdeni magát a szinteken, közben pedig a kettes játékos a „parasztáldozatok" szerepét kapja. Természetesen az utóbbi félnek jóval kevesebb életerő és fegyver jár. Számára hasznos tartozék viszont a „ciánkapszula", ami akkor jön jól, ha az ember beszorul valahova, vagy túl messze kerül a főhőstől. Ugyanis a dolog úgy áll, hogy a Joannához közelebbi figurába csak akkor lehet „átköltözni", ha már az előző szereplő meghalt. Lehet amúgy kooperálva is játszani, vagyis ketten irtani az ellent. (Ha netán nincs kivel, választhatjuk társnak a gépet is.)

Az irányításnál szintén van egy-két rendhagyó dolog. Megoldható, hogy mind nézelődés, mind a mászkálás analóg irányítású legyen, merthogy a választható gombkiosztások között olyan is van, ahol két irányítóval játszunk egyszerre.

Hogy összességében túlszárnyalták-e az alkotók a Goldeneye-t? Ami azt illeti, én úgy gondolom, hogy nem minden szempontból. A Goldeneye a legtökéletesebb filmátirat, ami valaha készült, s egy James Bond filmben alakítani a 007-est, azért mégis csak más. Ha azonban úgy tesszük fel a kérdést, hogy technikailag sikerülte-e többet nyújtani, akkor a válasz természetesen: igen. Alighanem ez az a játék, ami úgy vonul be a játéktörténelembe, mint a játék, ami 100%-ig kihasználta az N64-et. Mindenütt végtelen ideig ott maradnak a golyónyomok, minden fényforrás real-time fényeffektet generál (minek köszönhetően például a lámpák kilövésével besötétíthetünk), és akkor a kristálytisztán szóló, remek zenékről még nem is beszéltünk. Káprázatos, hogy mi mindent számol a gép.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



ÖSSZEFOGLALÓ

A Goldeneye alkotói nem okoztak meglepetést – szerencsére! Egy olyan FPS-sel jöttek ki, ami szinte hihetetlen, hogy N64-re készült. Az ellenséges katonák viselkedése nem csak hogy Nintendós viszonylatban tűnik ki, de semmilyen más platformon nem találjuk párját. A grafikai megoldásokról tömören csak annyit, hogy a játék stáblistájánál több látványeffektus van, mint más játékokban összesen. Ezt a játékot egy N64-tulajnak sem szabad kihagynia!

POZITÍVUM

- Összetett küldetések
- Életszerű mesterséges intelligencia
- Sokrétű fegyverválaszték

NEGATÍVUM

- Úgy tűnik, nincs betervezve második rész

GRAFIKA	99 %
HANG	98 %
ÉRTÉK	98 %



▲ Az idegenek elvették Joanna fegyvereit. De vajon hol rejtegethette a kését?



▲ Az őrnek nincs szeme a hátán. Így tehát mindjárt lesz helyette egy csinos lyuk



GAUNTLET LEGENDS

Négyen a világ ellen

Pontosan 15 évvel ezelőtt jelent meg az Atari Games középkori fantasy környezetben játszódó, felülnézeti perspektívát használó játéktermi automatája, a Gauntlet. A gép azonnal óriási sikert aratott, és nem véletlen, hogy következő évben máris jött a folytatás, a Gauntlet 2, még több szörnnyel, labirintussal és fegyverrel. A kilencvenes évek elején, a konzolok elterjedésekor természetesen mindkét epizód megjelent újra a Nintendo és a Sega masináin, sőt, egy különleges, négy személy által egyszerre játszható változat is napvilágot látott Sega Megadrive-ra, Gauntlet 4 címmel. A régi sikerekre való tekintettel 1998-ban újabb játéktermi automatát készített az Atari, amely a Gauntlet Legends nevet kapta alkotóitól. A belőle készített program már megjelent PSX-re és Dreamcastra is, most pedig itt az N64 változat, amelyben minden benne van, ami az eredeti játéktermi gépben – sőt, még néhány extrát is belepakoltak a fejlesztők.

A játék háttértörténetének kiagyalásakor nem igazán erőltették meg magukat a alkotók. Ataria békés világát egy démon megjelenése kellően felforgatta ahhoz, hogy Summonner, a nagyhatalmú varázsló a mi segítségünket kérje elpusztításához. Ám mielőtt a démont ki tudnánk űzni a birodalomból, 13 rúnakövet kell megszereznünk, amelyek négy nagy királyságban szóródtak szét. Az már természetes, hogy ezeket a királyságokat gonosz szörnyek népesítik be, amelyek egytől-egyig történő lemészárlása a mi feladatunk lesz.

A játékmenet lényegében teljesen változatlan maradt a 15 évvel ezelőtt megjelent eredeti Gauntlethez képest, csak a program külső megjelenése változott kicsit. Egytől négy játékosnak kell a szörnyekkel és különféle tárgyakkal benépesített, labirintus-szerű területeken minél nagyobb pusztítást véghezvinnie fegyverekkel és varázslatokkal. Ez röviden és tömören azt jelenti, hogy ki kell irtanunk mindenkit, aki él és/vagy mozog az adott szinten. Menet közben elszórva tárgyak várják, hogy felszedjük őket; találhatunk kaját, kincseket, varázsitalokat és egyéb mágikus cuccokat is. Néhány a felvehető extrák közül: három-, illetve ötirányú lövés, időmegállítás, sérthetetlenség, és még sok egyéb. Az extrák csak bizonyos ideig működnek, de a legtöbbet akár ki is kapcsolhatjuk, ha éppen nincsen a közelben ellenség, így lehet spórolni velük a rázósabb részekre. A szinteken elszórva pénzt is találhatunk, amelyből a pályák között extra felszereléseket, esetleg némi életerőt is vásárolhatunk. Ezeken kívül természetesen kulcsokat is gyűjtögetnünk kell, amelyekkel a zárt ajtókat és a ládákat tudjuk kinyitni.

A játék kezdetekor négy hős közül kell kiválasztanunk a számunkra legszimpatikusabbat, csakúgy, mint az ősi Gauntletben. Két hím- és két nőnemű karakter választható: a férfiakat a csupaizom harcos és a köpenyes varázsló, a gyengébb nemet pedig a fürge íjász és a kegyetlen valkűr képviseli. Minden karakternek van négyféle különböző színű változata is, amelyek közül mindenki megtalálja a számára legmegfelelőbbet. Ezek mellett még öt titkos hős is helyet kapott a játékban, amelyek közül négy az eredeti karakterek „állatiasabb" formája (ilyen a Minotaurusz, a Sólyom, a Tigris és a Sakál), és rajtuk kívül még Summonnerrel a nagyhatalamú varázslóval is játszhatuk.

A játék egyik érdekessége, hogy a karakterek egy RPG-hez hasonlóan tapasztalati pontokat kapnak és szinteket lépnek, pedig egy vérbeli akciójátékról van szó. Ahogy magasabb szintre lépünk, úgy kapunk egyre több életerőt, úgy leszünk egyre gyorsabbak és erősebbek.

A játék kezelése nem túlságosan bonyolult: az A gombbal támadhatunk, B-vel pedig a nálunk lévő varázslatokat használhatjuk. Ha ezen a két gomb valamelyikével párhuzamosan megnyomjuk a Z gombot, akkor egy mega-erős turbó támadás illetve védekező varázslat a jutalmunk. Hogy ez a speciális dolog milyen erős lesz, azt a karakterunk státusz ablaka feletti színes csík hossza határozza meg. Minél többet várunk, annál nagyobb lesz a támadás/védekezés. Természetesen minden karakternek más és más speciális támadása van, és ennek erőssége függ a hős szintjétől is.

Van a programnak egy kellemes tulaj-



▲ Íme minden, ami a játékban fontos: italocska, kulcsocska, ládácska, szörnyecske



▲ Enyém a vár, és az ellené a lekvár





▲ A mega-támadásnak csak a hordó képes ellenállni



▲ Pirítós á la Gauntlet



▲ A harcos és az obeliszk



Nintendo 64

Típus	Akció
Kiadó	Midway
	www.midway.com
Fejlesztő	Atari Games
Megjelenés	2000. október



Summoner és hős íjászunk nincs közös nevezőn a követendő cél tekintetében

donsága is, nevezetesen az, hogy ha hősünk nekiszalad egy ellenségnek, akkor is megtámadja, ha nem nyomtuk meg a „támadás" gombját – ez néha az életünket mentheti meg. A nálunk lévő tárgyak kezelése a sárga C gombokkal történik.

A játék egyedül is jó szórakozást nyújt, de igazi varázsát a többjátékos üzemmód adja. Otthon felfejlesztett és kalandokban edzett hősünket a controller pak segítségével átvihetjük a haverokhoz, ahol együtt küzdhetünk a többiek karaktereivel. Az akció ilyenkor is egy képernyőn zajlik, természetesen jóval több ellenség részvételével, mint egyjátékos módban. Az mindenképpen a készítőket dicséri, hogy az akció ilyenkor sem lassul be jelentősen, csak akkor, ha már rengeteg szörnyeteg van egyszerre a képernyőn.

A játék grafikájában még a kritikusabbak sem találhatnak semmi kivetnivalót. A karakterek és a szörnyetegek jól néznek ki, megfelelően sok poligonból állnak és animációjuk is kiváló. A kamera megfelelően követi az eseményeket, általában mindig jó szögből mutatja az akciót. Többjátékos módban azonban néha kellemetlen, hogy nem mehetünk bizonyos irányba, mert a többieknek is mind rá kell férnie a képernyőre. Ha ilyenkor a kamera kissé távolabb zoomolna, az segített volna ezen a gondon. Szintén grafikai probléma, hogy a játék bizonyos helyszíneken túlságosan sötét. Ilyenkor vagy be kell sötétítenünk a szobát, vagy feltekerni a TV-n a fényerőt, de egyik sem túlságosan kényelmes megoldás.

A hangok – különösen a narrátor mélyen zengő baritonja – is jól sikerültek, bár túl nagy változatosságra ne számítsunk, általában a fegyverek csattogásából és a különféle szörnyetegek hörgéseiből állnak. Ennek ellenére jó aláfestést adnak a játékhoz, már csak azért is, mert a zenét javallott minél előbb kikapcsolni, mielőtt az ember agyára menne.

A Gauntlet Legendstől pontosan azt kapja az ember, amit elvár: non-stop, szinte értelmetlen öldöklést, és izgalmas játékmenetet, bár igaz, hogy ez utóbbit csak multiplayerben lehet igazán megtapasztalni, egyjátékos módban az unalom hamarabb győzedelmeskedik felettünk.

Caris
(caris@vogel.hu)





▲ Skorne, a démon valamiért felszívta a vizet (illetve a tüzet)



▲ A zöldek megint tiltakoznak a környezetszennyezés ellen



▲ Mint a jeles közmondás is mondja: sok lúd disznót győz



▲ Zöldöklő küzdelem zajlik



▲ Titokzatos jóakarónk támadt

ÖSSZEFOGLALÓ

A Gauntlet Legends első látásra a régi szép időket idézte fel bennem, ám rövid játék után rá kellett, hogy döbbenjek, a fejlesztők inkább a multiplayer módra koncentráltak – igaz, az nagyon jól sikerült. Négyen egyszerre játszva úgy érezhetjük, mintha a játékteremben lennénk, s az sem megvetendő, hogy nem kell percenként százasokat dobálnunk az automatába.

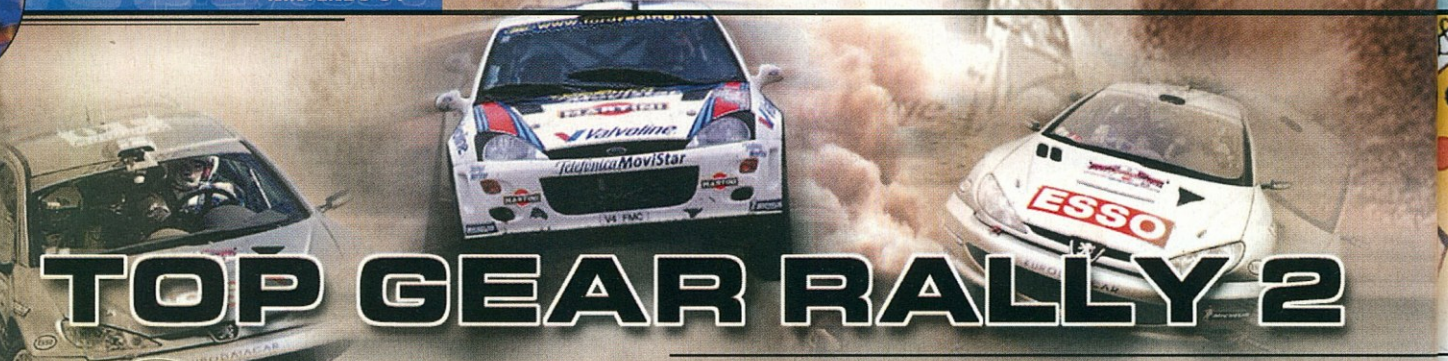
POZITÍVUM

- egyszerre négy játékos egy képernyőn
- látványos grafikai effektek
- nagyon különböző karakterek

NEGATÍVUM

- kevés RPG elem
- túlságosan unalmas egyjátékos módban

GRAFIKA	82 %
ZENE	70 %
ÉRTÉK	78 %

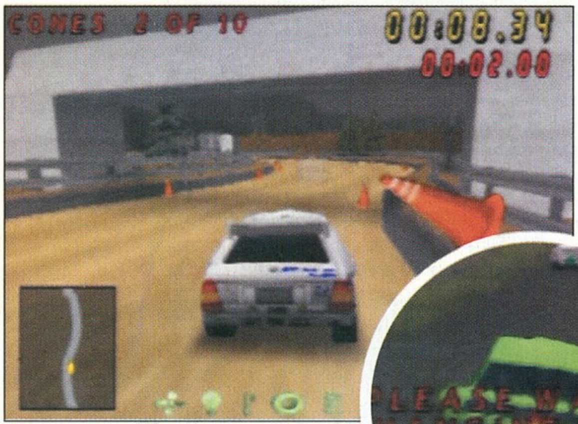


TOP GEAR RALLY 2

Kapcsold az ötödik sebességet!

Nintendo 64

Típus	Autóverseny
Kiadó	Kemco
	www.top-gear.com
Fejlesztő	Saffire
Megjelenés	



▲ Na, én se végzek már summa cum laude



Sajnos tényszerűen megállapíthatjuk, hogy míg PlayStationre megjelenik tíz színvonalas autós játék, addig N64-re jó, ha egy. A Top Gear Rally 2 már nem egy fiatal darab, mégis hirtelen legfeljebb a San Francisco Rush folytatása jut az eszünkbe, ami rajta kívül mostanában említésre érdemes.

A Top Gear sorozat még a SNES-es korszakban kezdődött. Akkor még persze nem volt szó 3D-s grafikáról, viszont az Outrun-szerű, játéktermi hangulata már abban az időben is hírnevet szerzett neki. Jóval később, 1997-ben aztán újra feldolgozták a címet N64-en, s a játékban szereplő sportkocsikat rallyautókra cserélték le. Az első olyan N64 autóverseny volt, amiben klasszul lehetett csúsztatni az autókat – már ahogy az az igazi rallykon szokás. Más volt, mint a korábbi Top Gear-játékok, mint ahogy most a folytatása sem hasonlít egyik elődre sem.

A Top Gear Rally 2-nek vajmi kevés köze van a legutóbbi epizódhoz, de ez most nem feltétlenül baj, ugyanis sokkal inkább egy híres PlayStationös anyaggal mutat rokonságot (bár csak távolról): a Gran Turismoval. Hogy miben nyilvánul ez meg? Hát elég sok mindenben. Először is immár eredeti autómárkák szerepelnek: a játékban vezethető 15 gépkocsi-modell Mitsubishi, Subaru és Toyota licenc alapján készült. A játékmódok szerkezetében szintén felfedezni rokoni vonásokat. Ott vannak például okáért a jogosítványok, amiket mindenféle tesztpályák teljesítéséért kapunk. Maximális sebességről kell lefékeznünk egy kis sávon belül, kacskaringós utakon kell úgy mennünk, hogy az út menti bójákat ne döntsük fel, és hasonló feladatok. Minél jobb az eredményünk, annál jobb osztályba sorolás a jutalmunk. A versenyzői karrierünket hasonlóképpen szépítgethetjük, építgethetjük. Nem lehet rögtön a közepébe vágni: az amatőr bajnokság megnyerésével kell kezdeni, utána jöhet csak a Sprint kupa, és így tovább – összesen öt kupáért lehet ringbe szállni, s kupánként 3-4 nagydíjat kell megnyerni.

A Gran Turismo talán legjelesebb tulajdonsága, hogy a megvásárolt autóinkat tuningolni is lehet. Nos a Top Gear Rallyban is van erre mód: majd' 15 összetevőt (lengéscsillapítót, hűtőrendszert, turbót, gumikat, stb.) lehet módosítani, illetve újonnan beszerelni. Az már más kérdés, hogy az „élethű" műszaki modellezés leginkább abban érzékelhető, hogy ezek az alkatrészek nagyon könnyen elromlanak. Túlságosan is könnyen. Milyen rallyautó már az, ami lassítás nélkül átgangolva egy vasúti átjárón durrdefektes lesz? Nevetséges... Pontosabban nevetni aligha lehet rajta, sokkal inkább bosszankodni. Elég kicsit több ideig a füvön menni, és a lengéscsillapító vagy valami más hamarost felmondja a szolgálatot. Ebből kifolyólag az alkatrészek egyik legfontosabb tulajdonsága: a tartósságuk (durability).



▲ Vigyázat: vasúti átkelőhely. Vonat ugyan nincs, de borotvaéles sín az igen

A meghibásodások természetesen azonnal érezhetően befolyásolják az autó viselkedését. Leginkább a leeresztett gumik hátráltatnak minket, de azt legalább menet közben ki lehet cserélni (a Pause menüből kiadva a parancsot). F1-es szerelőcsapatokat megszégyenítő tempóban zajlik a kerékcsere: sokszor még le sem lassul teljesen a járgány, és már ki is ugrott oldalra a lyukas gumi, és a láthatatlan munkások már szerelik be az újat. (Mondjuk erre a gyorsaságra szükség is van, különben sosem érnénk utol a többieket.)

Az egyéb műszaki meghibásodások komolyabb munkálatokat igényelnek: ezeket csak a szakaszok között lehet szervizelni. Mind a javíttatások, mind az esetleges új cuccok vásárlása pénzbe kerül. Magától értetődően pénzt az eredményeink alapján kapunk. Ha jók vagyunk, sokasodnak a szponzori matricák az autónkon, s idővel jobb csapatokhoz szerződhetünk át (ergo így válthatunk autót). A pénzen kívül bajnoki pontokat is gyűjthetünk: ezek kellenek az új kupákon való induláshoz.

Jóllehet a gyenge minőségű autók könnyen felidegesítik az embert, a Top Gear Rally 2 – némi gyakorlás után – azért izgalmas versenyeket ígér (mellesleg van benne négyjátékos mód is.) Az autók elég jól csúsztathatók, s a terep is egész csinos. Jópofák az olyan hangulatelemek, mint hogy az esőcseppek elkenődnek a kamerán, néha a sár is felverődik, és esetenként még a madarak is a lencsére piszkítanak. (Sőt, hébe-hóba még kövek is felpattannak – bár azt nem érteni, hogy a repedés miként „kopik le" az üvegről.) Az eredeti kupák megnyerése után ráadásul működésbe lép egy véletlenszerű pályagenerátor, szóval el lehet lenni vele akár az idők végezetéig. Na jó, addig talán mégsem.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

A Top Gear Rally az N64-es versenyjátékok között az erős középmezőnyben foglal helyet, bár ennek az is az oka, hogy sajnos nem túl népes ez a mezőny. Dicséretes ötlet, hogy a rallyautók műszaki karbantartását, illetve tuningolását ránk bízzák, csak sajnos bárhogy is ügyeskedünk, az alkatrészek nagyon hamar elhasználódnak. Még ha durván is vezetünk, azért legalább egy szakaszt ki kéne bírnia például egy új guminak. Túl gyakoriak a meghibásodások, és ez egy kicsit vontatottá teszi a játékot. Persze ha mindvégig az úton tudjuk tartani az autót, az más kérdés – de kötve hisszük, hogy erre bárki is képes.

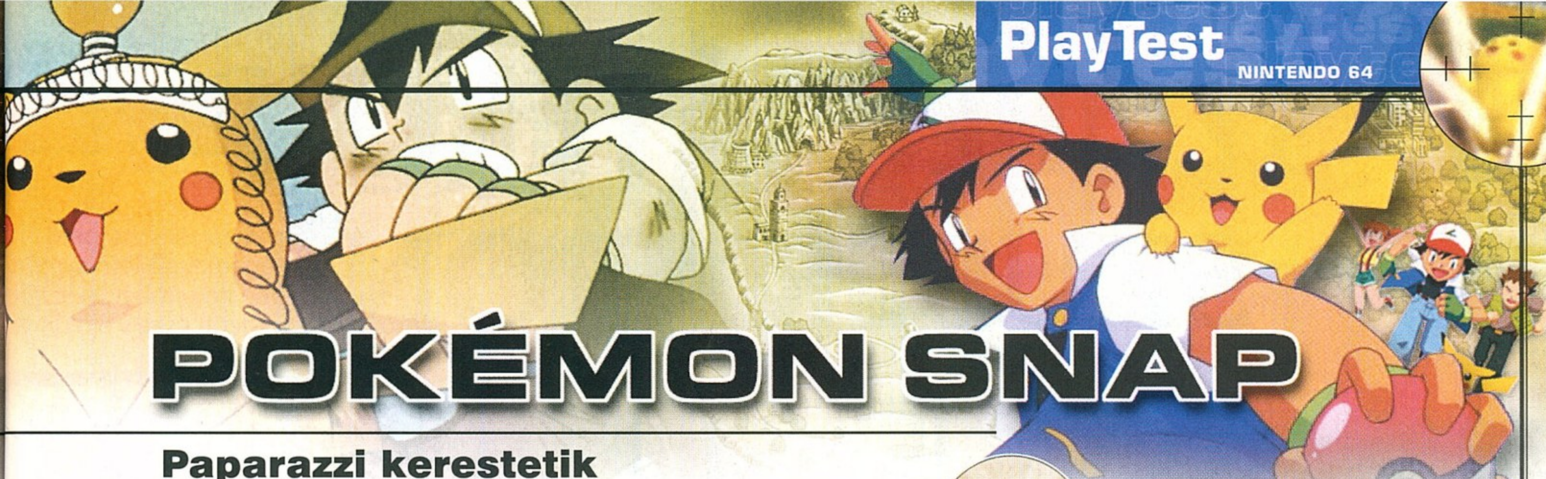
POZITÍVUM

- A karrier mód igazi kihívás
- Tuningolható autók
- Sokféle terepviszony

NEGATÍVUM

- Könnyen lerobbannak a kocsik
- Összemosódó grafika (nem használ a játék bővítőt)

GRAFIKA	78 %
HANG	50 %
ÉRTÉK	75%



POKÉMON SNAP

Paparazzi kerestetik

Nintendo 64

Típus	Akció
Kiadó	Nintendo
	www.pokemonsnap.com
Fejlesztő	HAL Laboratory
Megjelenés	2000. szeptember



▲ Egy kissé forró a hangulat

Az egész mánia pár évvel ezelőtt indult útjára, mikor egy japán úriember (kinek másnak juthat ilyen az eszükbe, ha nem a japánoknak) kitalálta ezeket a kis szörnyecskéket a Nintendo számára. Azóta már az egész világot meghódították, és sikerüknek mi sem lehetne ékesebb bizonyítéka, mint az a rengeteg ingyom-bingyom, amit léptennyomon megpróbálnak a Pokémon név segítségével az embereknek eladni. Most is valami hasonlóval állunk szemben.

Képzeljünk el egy programot, ahol egy állatkerten megyünk keresztül egy kiskocsival, ami csak egy meghatározott útvonalon közlekedik, és arról nem térhet le. Innen kell minél jobb képeket készítenünk az állatkertben fellelhető különböző fajokról. Miután utunk végére értünk az állatkert igazgatója értékeli a munkánkat, amivel bizony nem mindig leszünk elégedettek. Hát így elég semmitmondónak hat ez a kis történet, és ettől nyilván nem rohanna senki, hogy megvegye az év sikervárományosát. Azonban, ha az állatkertet kicserélem egy szigetre, és az állatokat Pokémonokra, akkor már mennyivel jobban szól a történet!

Ne értsen félre senki, nekem személy szerint semmi bajom a Pokémonokkal, a programmal is remekül elszórakoztam, de a varázslat nem tart sokáig, mert hamar elveszíti a különlegességéből adódó előnyöket. Talán ha szabadabban mozoghattunk volna a világban... Így azonban, ha valaki komolyabban nekiáll, akkor nem tarthat tovább egy-két napnál, ami édeskevésnek mondható. Utána, mivel már mindent megtettünk, amit lehetett, nem fogjuk a kazettát újra Nintendonkba helyezni.

Azt viszont el kell ismernünk, hogy a játék szemet gyönyörködtető grafikával van megáldva. Kis szörnyecskéink mintha csak a rajzfilmből mosolyognának ránk vissza. A különböző helyszíneket a lehetőségeken belül eltérően valósították meg a készítők. Mindegyik útvonalnak megvan a maga specialitása, csak győzzük mindegyiket lencsevégre kapni.

A Pokémonok hangjain semmit sem változtattak, egy az egyben a rajzfilmből vették át őket. Akinek ott tetszettek, az nem fog bennünk csalódni, bár itt azért ritkábban szólalnak meg.

A legtöbb pontot a különböző speciális képekért kapjuk, próbáljunk meg minél mókásabb, ritkább pózban lekapni kedvenceinket. Szerencsére segítséget is kapunk a munkánkhoz a professzortól. A Pokémon kaja, a bűzbomba és a furulya is másként hat a lényekre, megéri kísérletezgetni, a ritka képeket ugyanis csak ezek összehangolt használatával lehet lencsevégre kapni. A titkos pályára történő átjutáshoz, minden addigin le kell fényképezned egy Pokémon jelet, ami valamilyen természeti képződmény (a vulkános pályán a legnehezebb megtalálni), ha ezek megvannak, a titkos Rainbow Cloud pályán kell a világ legritkább Pokémonját, Mew-t, lefotóznod. A jól végzett munka után azonban még mindig nem a pihenés vár ránk, hiszen meg kéne döntenünk a pályákhoz tartozó pontszámokat is, hogy teljes legyen az életünk. Mellesleg az eddig le nem fotózott példányokat is meg kéne szereznünk, hogy teljessé váljon a prof gyűjteménye.

Mi is mondhatnék? Eléggé egyedi játékkal állunk szemben. Ha megfogott a mánia, akkor már hiába is próbálkoznál – nincs menekvés! Mi is lehetne jobb végszó, mint a játék jelmondata: SNAP' EM ALL! Pika?

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ Na, ezen a sárgán még átmegyünk!





▲ Íme Mew, akit egyelőre még véd a pajzsa



▲ Most a kamerába nézzek, vagy az almát válasszam?

ÖSSZEFOGLALÓ

Tipikusan az „egyszer végigjátszom, azután a polcon köt ki"-programmal állunk szemben, aminek – valljuk be őszintén – a Pokémonok nélkül semmi esélye sem lenne a túlélésre a videójátékok piacán. Így azonban biztos, hogy lesznek páran, akik beszerzik maguknak a gyűjteménybe. Egy esélyt mindenképpen megérdemel, mielőtt végleg leírnánk, hátha nem is lesz olyan borzasztó, mint amilyennek első ránézésre tűnik. Művész lelkületűek előnyben!

POZITÍVUM

- Pokémonok minden mennyiségben
- Ilyen még nem volt
- A kisgyerekek számára is könnyen kezelhető

NEGATÍVUM

- Pokémonok nélkül semmit sem érne az egész
- Egy idő után még a fanatikusoknak is unalmas lesz

GRAFIKA	87 %
HANG	69 %
ÉRTÉK	68 %

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:
☐ példányban egész évre 11592 forint ☐ példányban fél évre 5756 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:
☐ példányban egész évre 10 416 forint ☐ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:
☐ példányban egész évre 14 112 forint ☐ példányban fél évre 7056 forint

Az előfizetés kezdete: 2001/............szám

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ☐ csekken (a kiadó biztosítja) ☐ átutalással

Kelt: ....

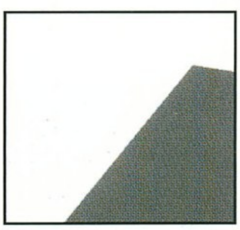
....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2000/01

Sziasztok !!

Igen, ez a PLAYTIME! magazin első száma, és a következőt már a ti segítségetekkel szeretnénk elkészíteni!!!
Arra kérnénk, hogy egy kis időre tedd félre a gépet, a barátot/barátnőt, tanulnivalót :), s töltsd ki ezt a kérdőívet (alul hagytunk egy kis helyet, oda is írhatsz egy-két ötletet!!!), majd küldd vissza a címünkre. (Bélyeg nem kell, belföldre ingyenes.)



Hogy mi ez? A választ megtalálod az újság legelején található hirdetésben!

1. Hány éves vagy? 13 14
....

2. Milyen konzol géped van?
☒ Playstation
☐ Dreamcast
☐ Nintendo 64
☐ más:
....
....

3. Milyen stílusú játékokat szeretsz?
☒ akció, mászkálós (platform)
☐ lövöldözős
☐ stratégiai
☐ autós/motoros, versenyjátékok
☐ más:
....
....

4. Mennyi időt töltesz konzolos játékokkal?
☐ heti 2-3 órát
☒ naponta 1-2 órát
☐ naponta 24 órát

5. Drágának találod-e az üzletben kapható játékszoftvereket?
☒ igen
☐ nem
☐ a külföldi árakhoz képest nem, de a magyar viszonylatokhoz mérten igen

6. Van otthon PC-d is?
☒ igen
☐ nem

7. Tervezed-e Playstation 2 játékgép vásárlását, és ha igen, melyik programot szeretnéd hozzá megvenni?
☐ nem tervezem
☒ igen, szeretnénk venni
.... játékot szeretném hozzá

8. Más konzolos lapot is szoktál venni?
☐ igen, az összes lapot megveszem
☐ csak a .... veszem
☐ nagyon ritkán vásárolok magazint
☐ soha nem veszek, a haverомét olvasom
☐ előfizettem a .... lapra

9. Miről olvasnál többet a lapban?
☐ hírek
☒ bemutatók
☐ leírások
☐ végigjátszások
☐ hardver

10. Hogy tetszettek a cikkek?
☐ csak 1-2 jót találtam
☒ sok cikk tetszett
☐ az összes király volt!

11. Tetszik az oldalak kinézete?
☒ igen
☐ nem
☐ túl sok a szöveg
☐ túl sok a kép
☐ más:
....

12. Az értékelő doboz milyen?
☐ kevés infot tartalmaz
☒ pont az van benne, ami érdekel
☐ túl nagy
☐ más:
....

13. Hasznosnak találod-e az ajándék könyvet, amiben terveink szerint mindig egy nagyobb játék szuperleírását fogjuk közzétenni?
☒ igen
☐ nem

14. Neked fontos a poszter?
☐ nem
☐ néha, ha jó kép van rajta
☒ igen, gyűjtöm

15. Melyik három konzolos játék megjelenését várod a legjobban?
....
....
....

16. Meg fogod venni a következő Playtime-ot?
☒ igen
☐ nem
☐ még nem tudom

17. Véleményed, ötleteid a lappal kapcsolatban :
....
....
....

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

PC GURU

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

playtime!

Sziasztok !!

Igen, ez a PLAYTIME! magazin első száma, és a következőt már a ti segítségetekkel szeretnénk elkészíteni!!!
Arra kérnénk, hogy egy kis időre tedd félre a gépet, a barátot/barátnőt, tanulnivalót :), s töltsd ki ezt a kérdőívet (alul hagytunk egy kis helyet, oda is írhatsz egy-két ötletet!!!), majd küldd vissza a címünkre. (Bélyeg nem kell, belföldre ingyenes.)

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

playtime!

Kedves Olvasónk!

Szeretnénk megtudni a véleményedet a PLAYTIME!-mal kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt a kérdőívet s küldd vissza a címünkre **2000. december 31-ig.**
Segítségedet előre is köszönjük!

PLAYTIME! szerkesztősége

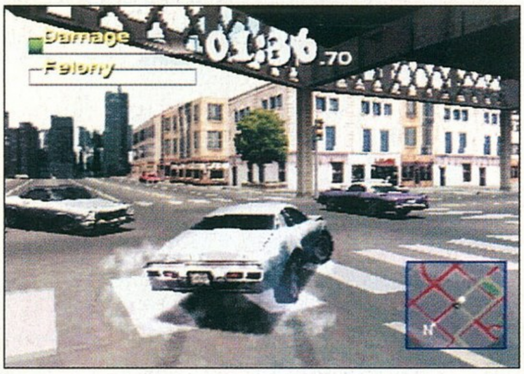

SONY
playtipp
PLAYTIPP
plug'n'play
PLUG'N'PLAY
DRIVER 2



Íme Tanner nyomozó teljes „munkabeosztása”. Mint látható, a Driver 2-ben kissé sűrűbb a programja, ráadásul még nehezebb is a meló, ezért alábbiakban néhány tippel is szolgálunk a kényesebb részekhez.

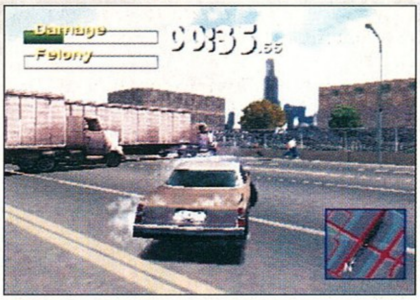
Chicago

1. Küldetés: Surveillance Tip Off
Hősünk partnere, Tobias Jones, nyomára bukkant egy tanúnak, aki esetleg tudhat Lennyről. Tannernek oda kell érnie a társához, mielőtt a megfigyelt fickó eltűnne. Jones a kocsijában vár ránk: amikor odaérünk, át kell szállni hozzá.

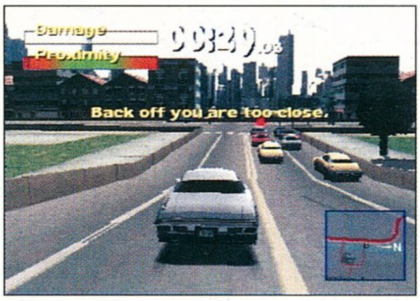


2. Küldetés: Chase the witness
Hőseink a tanú nyomába erednek: végig kell őt üldözni a városon, egészen a magasvasútig. Vigyázat: ha szem elől tévesztjük, vége a küldetésnek.

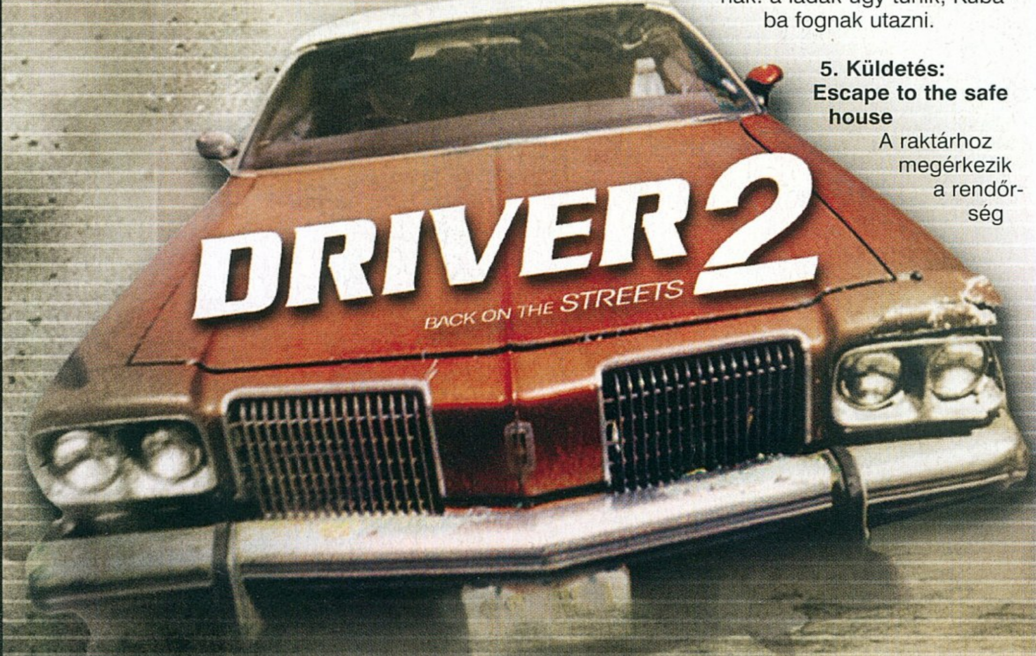
3. Küldetés: Train Pursuit
Folytatni kell üldözést, csak most már a vonatot kell szemmel tartani. Egészen a végállomásig utazik a fickó, ahol végül ki kell szállnunk a kocsiból, és fel kell mennünk hozzá a peronra – ott hőseink elbeszélgetnek vele.



4. Küldetés: Tailing the Drop
Az újonnan szerzett információk alapján üldözőbe vesszünk egy brazil keményfiút. Észrevétlenül kell mögötte haladnunk, azaz se túl közel nem szabad mennünk, és persze le sem szabad maradnunk. Szép nyugis meló – szerencsére nem tart túl sokáig. Végül egy raktárhoz érkezünk. A raktárban illegális cuccok vannak: a ládák úgy tűnik, Kubába fognak utazni.



5. Küldetés: Escape to the safe house
A raktárhoz megérkezik a rendőrség is, Tanner és Jones ezért elválik egymástól. Le kell ráznunk a zsarukat, csak az után tudunk leparkolni hősünk lakása előtt.



6. Küldetés: Chase the intruder
Tanner egy ismeretlent talál otthon, aki megpróbálja leütni. A pasas a tűzlétrán át menekül, mire emberünk a nyomába ered. Ismét egy üldözés következik, aminek a végén megint csak egy raktárba érkezünk.

7. Küldetés: Caine's compound
Hősünket tőrbe csalták. Caine „fogdmege”, Jericho volt a látogatónk. Meg kéne szökni a telepről, ám a kijáratokat furgonokkal és kamionokkal állják el. Az összes híd fel van nyitva, csak északon van egy, amin kijuthatunk. Oda kell valahogy – nem csekély kerülővel – eljutni.

8. Küldetés: Leaving Chicago
Tannernek és partnerének el kel tűnnie a városból. A brazilok vadásznak rájuk, úgyhogy el kell érniük a legközelebb induló vonatot. A küldetés tehát határidőhöz van kötve.

Havanna

9. Küldetés: Follow up the lead
Követnünk kell a tetovált brazilt, hogy elvezessen minket Lennyhez. Ismét az a lényeg, hogy tartsuk a követési távolságot. Ha sikeresek vagyunk, egy beszélgetést hallgatnak ki hőseink, amiben valami teherautókról beszél Lenny.

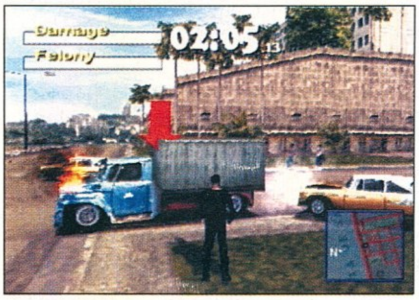


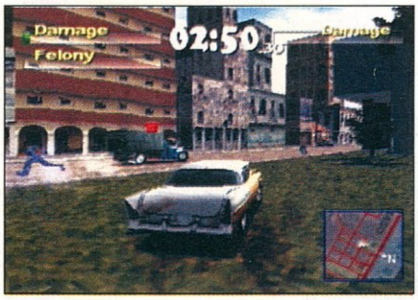
10. Küldetés: Hijack the truck
El kell kapnunk egy robbanóanyaggal teli teherautót, s közben le kell ráznunk a kíséretet. Utóbbi okozza a legtöbb gondot: ha kilök minket, könnyen szem elől téveszthetjük a célpontot. Nagy íven kell venni a kanyarokat, nehogy elsodorjon minket az üldözőnk. Utóbbi – ha jók vagyunk – előbb vagy utóbb úgyis összető-





ri magát. Miután a kíséret eltűnt, le kell szorítani a teherjárgányt, majd el kell lopni és biztonságos helyre vinni. Hogy egyáltalán el tudjunk vele indulni, nem szabad teljesen összetörni. A garázsajtó ki-





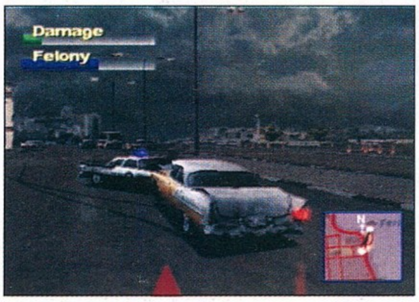
nyitásához muszáj kiszállni – az ajtó a falon lévő kapcsolóval nyílik.

11. Küldetés: Stop the truck
Ismét egy teherautót veszünk üldözőbe. A beijedt gengszterek kiszórják a



robbanóanyagot az útra, ezért rendkívül körültekintőnek kell lennünk.

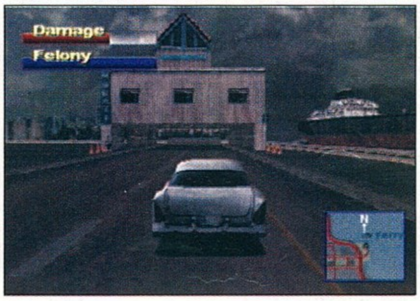
12. Küldetés: Find the clue
A Lennynél kihallgatott beszélgetés alapján Tanner egy bizonyos Rosanna Sotot keres. Négy gyanús kocsi cirkál a városban, amelyek esetleg tartalmazhatnak információt. Mindegyiket le kell szorítanunk, illetve át kell vizsgálnunk – ter-



mészetesen az utolsóban lesz a keresett anyag, amiből kiderül, ki is az a Rosanna Soto.

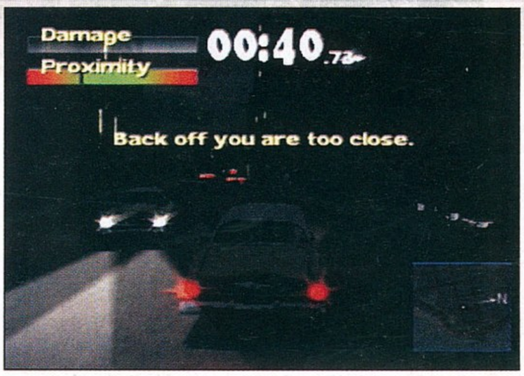
13. Küldetés: Escape to ferry
Az előző küldetésben felhívtuk magunkra a havannai rendőrség figyelmét, ezért az egész testület a nyomunkban lohol. Csupán egy mód van a menekülésre: ha távozunk a komppal. Mire azonban odaérünk, a komp már elindul, így kénytelenek vagyunk átugratni rá.

14. Küldetés: To the docks
A kompos trükkel csak egy darabig



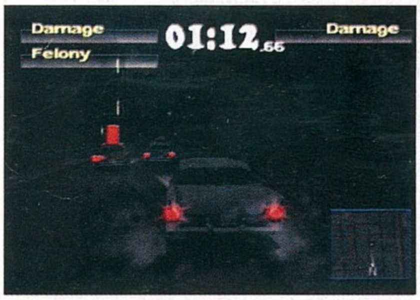
ráztuk le a zsarukat: ebben a küldetésben tovább folyik az üldözés. A feladat annyi, hogy időben eljussunk a dokkhoz.

15. Küldetés: Back to Jones
Miután Tanner megbeszélte a partnerével a fejleményeket – miszerint Rosanna Soto nem más, mint egy hajó, és éppen San Diegoba tart –, személyesen kell találkoznunk Jones-szal. Oda kell mennünk az autójához, és be kell szállnunk.



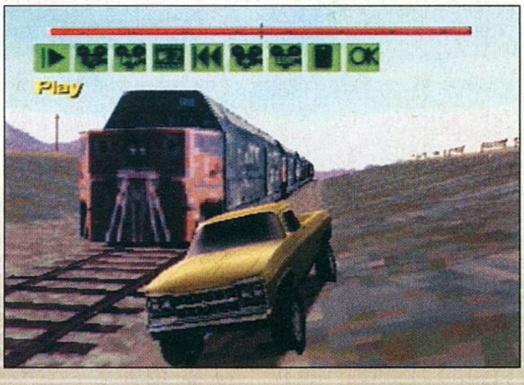
16. Küldetés: Tail Jericho
Caine bérgyilkosát, Jerichot kell követnünk, akármerre is megy. Nem szabad, hogy meglásson minket.

17. Küldetés: Pursue Jericho
Ismét Jericho követése a feladat, de most már üldözni kell! Indulásnál több kocsi közül válogathatunk a parkolóban. A busszal valószínűleg már az első sarkon leráz minket a gazfickó – inkább



mondjuk a piros járgányt célszerű elkötni. Jericho igen jól vezet: trükközik a szembejövő forgalommal, s becsal minket mindenféle girbegurba sikátorba!

18. Küldetés: Escape the Brazilians
Jerichot biztonságos helyre kell vinni, s







ehhez le kell rázni a nyomunkban lévő brazilokat. A biztonságos helyet ezúttal is a már jól ismert garázs jelenti.

Las Vegas

19. Küldetés: Casino getaway
Miután hőseink Caine szolgálatába álltak, fel kell vennünk Jericho bandáját, akik épp Vasquez egyik kaszinóját fosztogatják. Az út végén automatikusan nyílik a garázsajtó.

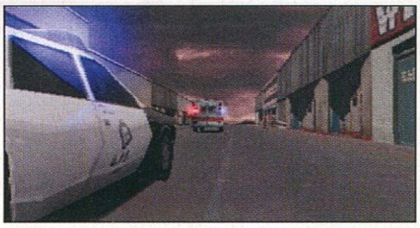


20. Küldetés: Beat the train
Caine egyik emberét elfogta Vasquez, s egy kocsi csomagtartójába zárta. A dologhoz hozzátartozik, hogy a kocsit egy vasúti hídon hagyta, mely felé épp egy tehervonat száguld. Meg kell előznünk a vonatot, átülni a másik kocsiba és biztonságos helyre vezetni a járgányt.

21. Küldetés: Car bomb
Caine háza elé egy kocsit parkoltak le. A csomagtartójában egy „kedves ajándék" lapul, amit azonban a főnökünk inkább szeretne visszaküldeni a feladóhoz: Vasquezhez. Ránk hárul a postás feladata. Miután kiszálltunk a kocsiból, egy szűk kis sikátoron át menekülhetünk el a detonáció elől.

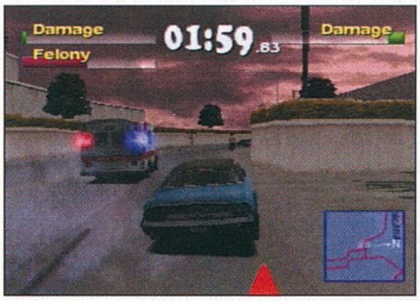


22. Küldetés: Car bomb getaway
Az egyik legegyszerűbb küldetés: a robbanás után vissza kell térnünk a Caine házához. Még úgy is vissza lehet érni időre, ha félig-meddig szabályosan – a rendőrkocsiknál lelassítva – közlekedünk.



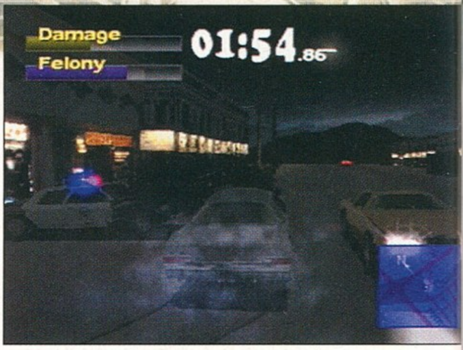
23. Küldetés: Bank job
Jericho bandája kutyaszorítóba került egy bankrablás során. Nekünk kell kihoznunk őket a rendőrkordon mögül. Egy garázsból indulunk, és egy másikba fogunk érkezni. Természetesen a munka során számíthatunk a rendőrség zaklatására.

24. Küldetés: Steal the ambulance



Jericho sofőrje megsérült a banknál, később pedig elfogták. Meg kell akadályozni, hogy „köpjön". Ez a küldetés szinte teljesen ugyanaz, mint a „Hijack the Truck", csak most egy mentőautót kell ellopni, amit rendőrök kísérnek. Egy jó taktika, ha rögtön az elején kihajtunk elé, s úgy okozunk az autón nagyobb sérüléseket – később ugyanis sokkal nehezebb utolérni. Miután megvan a zsákmány, biztonságos helyre kell vinnünk.

25. Küldetés: Stake out
Jones barátunk a reptérre siet, s nekünk kell kivinnünk. Ebben ugyan még

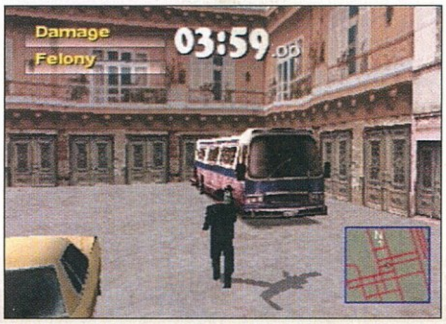


semmi nehézség nem lenne, ám az út hosszú, és hirtelen a város összes zsaruja minket akar elcsípni. Igen idegesítő küldetés (főleg hogy a hosszú bevezetőt nem lehet továbbnyomni).

26. Küldetés: Steal the keys
Caine emberei rájöttek, honnan látja el Vasquez a bandáját fegyverrel és egyebekkel. Az a terv, hogy felrobbantjuk a telepét. Első lépésként el kell lopnunk a raktárak kulcsait. A kulcsok egy kék sedanban találhatók, tehát azt kell üldözőbe vennünk. Miután ártalmatlanná tettük a sofőrt, át kell szállnunk a kocsiba.

27. Küldetés: C4 deal
A hadművelet második lépése: a robbanóanyag beszerzése. Egy parkolóba kell eljutnunk feltűnés nélkül – vagy legalábbis lehetőleg kopók nélkül. Ott végül átvesszük a C4-et.

28. Küldetés: Destroy the Yard
Le kell ráznunk a zsarukat, és el kell jutnunk Vasquez bázisára. Eljött a cselekvés ideje: fel kell robbantani a raktárt. Három töltetet kell elhelyeznünk a ládákon, és persze még a detonáció előtt ki kell menekülnünk az épületből.

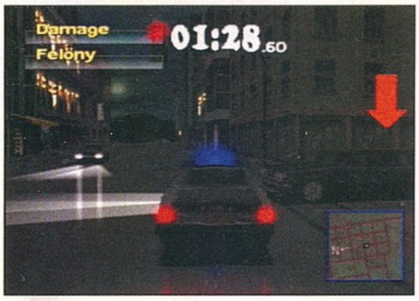


Rio

29. Küldetés: Bus crush
Vasquez városában először is a brazil banda gépkocsiparkját vágjuk haza. Az



ehhez alkalmatos eszköz nem más, mint egy megerősített busz: ennek az ellopása az első feladat. Mivel a legnagyobb ellenségünk az idő, célszerű kezdésnek egy gyors kocsit választani – mint mondjuk a sárgát. A kocsik szétzúzása után el kell még jutnunk egy garázsig, ráadásul Vasquez néhány embere üldözőbe vesz



minket, úgyhogy a munka elvégzése után jobb, ha a buszt a tetthelyen hagyjuk, s lopunk magunknak egy személygépkocsit.

30. Küldetés: Steal the cop car
Vasquez pénzszállítójára kell lecsapnunk, akiről csak annyit tudni, hogy egy limuzinnal megy a lóvéért. Hogy miként hajtjuk végre az akciót, azt ránk bízzák. Hősünk azt az utat választja, hogy lop egy rendőrjárgányt. Oda kell hajtanunk a

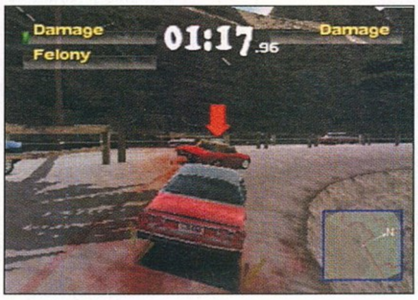


rendőrségi járműtelephez (ahova aztán gyalogosan léphetünk be), s már száguldhatunk is a kincstári verdával a garázsunk felé. Persze a rendőrség megpróbálja visszaszerezni a tulajdonát.

31. Küldetés: Caine's cash
A rendőrjárgánnyal megállít parancsolhatunk a luxus limuzinnak, s végrehajthatunk egy gyors sofőrcserét. Ez után el kell hajtani a pénzért a villához. Nagyon kevés az időnk, úgyhogy ajánlatos a legegyenesebb, többsávos utakon keresztül közlekedni. A pénz átadását követően rögtön észreveszik a turpisságot, ezért hazafelé „kísérettel" száguldunk.

32. Küldetés: Save Jones
Egy brazil rájött, hogy Jones kétkulacsos, s egyben Caine-nek is dolgozik. Már viszi is a főnökéhez, hogy elmondja az újságot. Közbe kell lépnünk a pribék autójának a leszorításával. Izgalmas hajsza a Copacabanán.

33. Küldetés: Boat Jump
Egy fegyverekkel megrakott hajó készül kifutni a kikötőből. Rajtunk a sor, hogy közbeavatkozzunk: fel kell robbantanunk a hajón elhelyezett 3 ládát. (A hajóra csak a kocsival tudunk felmenni.) Mivel a hajó épp indul az érkezésünkkor, a há-



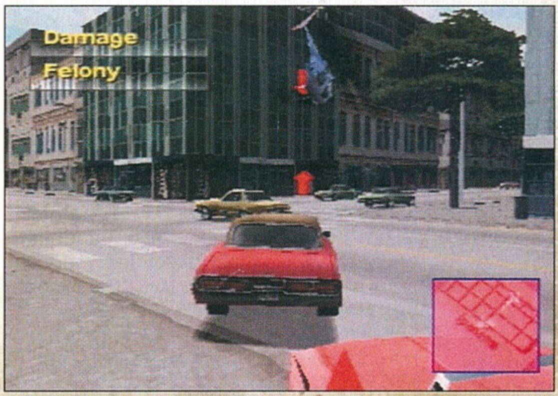
rom bomba elhelyezése után ugratnunk kell ki a partra.

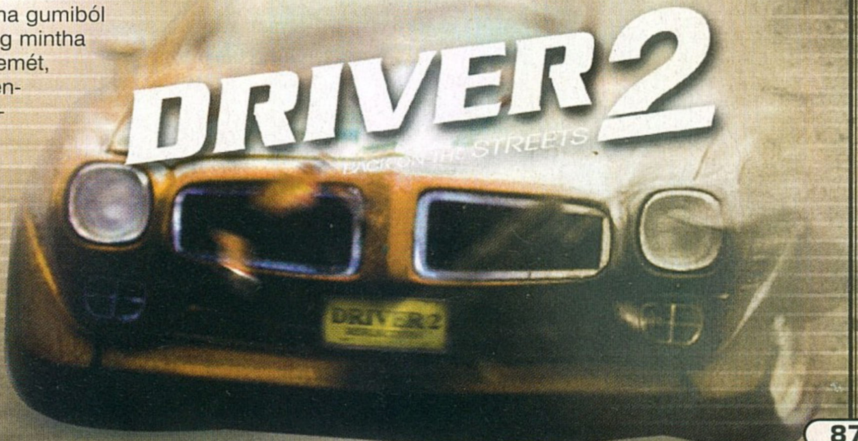
34. Küldetés: Jones in trouble
Jones üzen nekünk: hamarosan egy helikopter érkezik Lennyért. Mellesleg a nyomában van Vasquez, ezért a víztoronynál vár ránk, hogy felvegyük. Egyszerűen csak oda kell érnünk időben. A torony alatti kabint kerítés veszi körül, úgyhogy gyalog kell bemennünk. Ott aztán a társunkat elég ramaty állapotban találjuk, ráadásul valaki rálő hősünkre.

35. Küldetés: Chase the gun man
Na ez az a küldetés, amivel annak kéne élete végéig játszania, aki kitalálta. Csakis kötélidegzetűeknek ajánlott! A lövöldözőt kell üldöznünk, akinek a kocsija úgy tapad az úthoz, mint a mágnes, mi meg úgy pattanunk le róla, mint a flippergolyó. Ráadásul egy szűk szerpentinen kell jónéhányszor lekoccintanunk, amit elég furcsa korlátok öveznek: a belső mintha gumiból lenne, a külső meg mintha papírból. Ritka szemét, aljas pálya. Mindenesetre sokat segíthet egy jó rajt: ha mindjárt indulásnál utolérjük a fickót, és a főútra kiérve leszorítjuk, már az elején levehetjük akár harmadára is az „energiáját".

36. Küldetés: Lenny escaping
Mennénk Lennyért, de Caine azt az utasítást adja, hogy vigyük magunkkal Jerichot is: először tehát érte kell elugranunk. Miután átszálltunk a kocsijába (ami egy sikátorban várakozik), még van annyi időnk, hogy a zsaruknál egy ideig – úgy a táv feléig – jók legyünk. Igaz, utána viszont jobb belehúzni – a tengerparton van elég hely „fogócskázni".

37. Küldetés: Lenny gets caught
Tanner és Jericho lövései félig-meddig leszállásra kényszerítik Lenny gépét. Hősünk búcsút int Jerrichonak, és egyedül veszi üldözőbe a sérült helikoptert. Nagy kalap szerencsére van szükségünk ahhoz, hogy átjussunk a városon, ugyanis mindenfelől gengszterek jönnek belénk. Viszont mivel a helikopter mindig ugyanazt az útvonalat követi, annyit legalább csalhatunk, hogy néhány próbálkozás során megtanuljuk az utat, s utána már akár a helikopter elébe mehetünk.

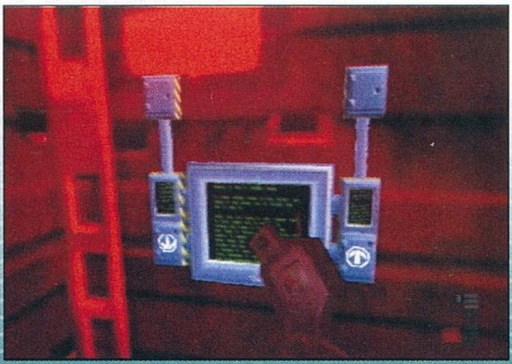




Perfect Dark



A Perfect Darkban a különböző nehézségi szintek nemcsak az ellenfelek tudásában mutatkoznak meg, hanem plusz feladatok is járnak velük. Ennek megfelelően külön jelöltük azokat a teendőket, amiket csak a profibbaknak kell megcsinálni. Az összesen 17 pálya még nem minden: ha végigcsináltuk a játékot, a választott nehézségi szinttől függően még további négy bónuszszintet lehet aktiválni, de azok már nem tartoznak bele a szoros keretek között vett történetbe, úgyhogy itt most nem foglalkozunk velük.

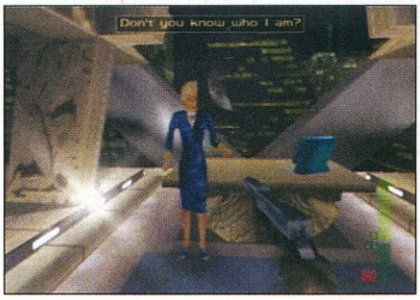


ELSŐ KÜLDETÉS

A dataDyne egyik kutatója morális okokból szembefordult a munkaadójával, s ezért arra kéri a Carrington Intézetet, mentsék ki a cég épületéből.

dataDyne Central - Szöktetés

Agent: A legfontosabb, hogy biztosítsuk a liftet, ami az alagsori laboratóriumhoz vezet – magyarul egyszerűen lefelé kell haladni.

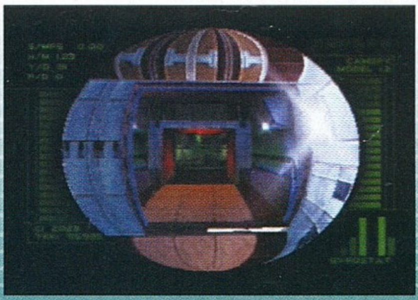


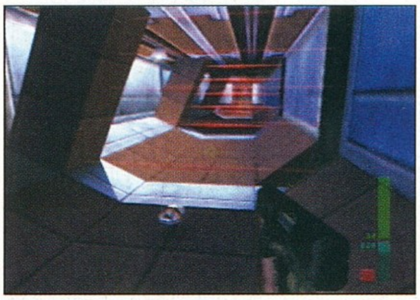
Special Agent: Különleges ügynökként más teendőnk is akad: először is semlegesítenünk kell a biztonsági rendszert. Ezt egy zavaró ECM akna elhelyezésével tehetjük meg: az első útba kerülő terminálra kell tapasztani. Utána el kell lopnunk a cég főnöke, Cassandra De Vries kulcskártyáját, de úgy, hogy nem öljük meg (az irodáját az asztalon lévő kapcsoló nyitja). Végül a biztonsági központba is be kell néznünk az épület legaljánál, és ott is el kell helyezni egy zavaró berendezést.

Perfect Agent: Egy perfekt ügyöknek titkos aktákat is illik megszerezni. Egy tipp: a letöltéshez egy alkalmazott segítsége szükséges.

dataDyne Research - Nyomozás

Agent: A dataDyne kísérleti laboratóriumában egy izotópot tesztelnek: erről kell egy fotót készítenünk. Minthogy a laborban sugárzás van, a távirányítású kamerát kell használnunk. Ezen kívül Dr. Caroll felkutatása még mindig hátra van: az utolsó biztonsági szektorban találjuk. A lézerrácsoknál várjuk meg, míg a karbantartó robotok előtt megnyílnak.





Special Agent: A robotok átprogramozása is ránk hárul, valamint le kell állítanunk a kísérleteket, amihez meg kell fenyegetnünk a tudósokat.

Perfect Agent: A doki kiszabadításán kívül egy pajzs prototípusát is össze kell szedni.

dataDyne Central - Visszavonulás

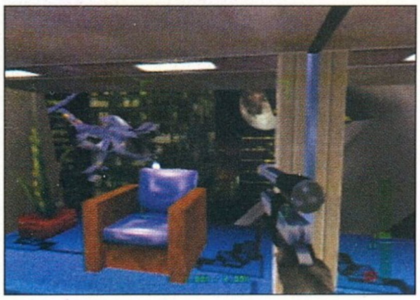
Agent: Vissza kell kísérni Dr. Carollt (aki mellesleg egy mesterséges intelligencia) a felsőbb szintekre. A laptop igen sérülékeny, úgyhogy nem egyszerű a feladat, ráadásul a riasztás miatt leoltják a villanyokat. Jól tud jönni az előző helyszínen beszerezhető éjjellátó szemüveg – különben másfél percet kell várnunk a világosságra. Fent még várnak ránk nehézségek: Cassandra hősnőnkre uszította a testőreit – és bizony van belőlük bőven. Szóval hosszú az út vissza a helikopterleszállóig.



Special Agent: Komolyabb kihívásként egy helikoptert kapunk ellenfélnek. Ter-

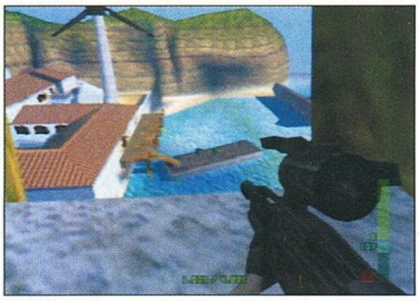


mészetesen ellene mit sem ér a pisztoly. Két fickó viszont pont arról beszélget, miként kell egy rakétavetőt használni, s az egyiktől el is vehetünk egyet.



MÁSODIK KÜLDETÉS

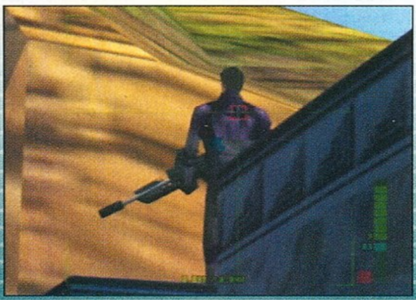
Joanna főnökét a saját villájában elfogták. Cassandra De Vries a mesterséges intelligenciát követeli Carrington életéért



cserébe. Nyilván nem tudja, hogy Dr. Caroll már akkor is ott volt, amikor megérkeztek – úgy tűnik, Carrington még időben elrejtette.

Carrington Villa
- Túszmentés

Agent: Hogy be tudjunk jutni a villába, az intézet egyik munkatársa tárgyalási szándékot színlelve elterelte a terroristák figyelmét – mindenekelőtt az ő életét kell megmentenünk. Ahogy megérkezünk, célba kell venni a kivégzéséhez készülődő terroristákat. Második lépésként vissza kell kapcsolni az áramot az

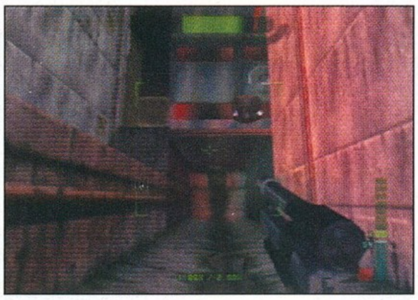


épületbe, mivel így nyílik meg a villa pince részéhez a lejárat. Végül meg kell menteni a főnököt, mielőtt elárulná Dr. Caroll hollétét.

Special Agent: Hogy biztonságosan lehessen haladni, le kell szedni az összes orvlövészt a tetőről.

HARMADIK KÜLDETÉS

A G5 Vállalat nagy valószínűséggel a dataDyne „fedőcége". Ki kéne deríteni, min dolgoznak valójában.



Chicago
- Beszivárgás

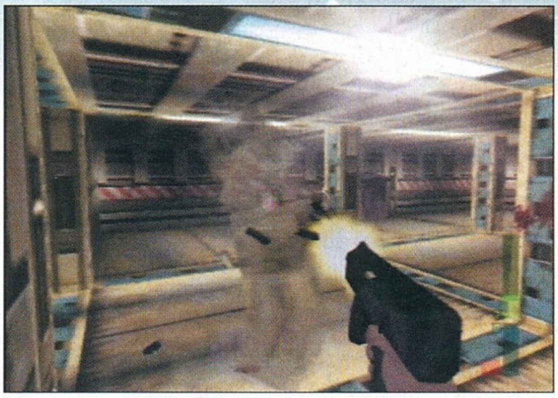
Agent: Az intézet egy kis csomagot hagyott nekünk hátra az egyik csatornalefolyóban. Találunk egy fakerítést: annak a résénél tudunk lemászni a csatornába, majd átkúszhatunk az épület alatt, s már ott is vagyunk. A G5 Toronyház őreinek nem szabad megsejteniük az érkezésünket, ezért ugyanezen az úton vissza kell mennünk a taxihoz, és a csomagból elő-



kerülő programozó szerszámmal szabotálnunk kell a parkoló taxit. Ekkor az őrök a baleset köré sereglenek, s elfelejtik lezárni a kaput, amin végül bejuthatunk. Fontos: a civiláldozatokat kerülni kell, csakúgy mint a sérthetetlen robotjárőrt.

Special Agent: Biztosítani kéne a majdani menekülés útvonalát, s ehhez egy távirányítható aknát (a csomagból) kell elhelyeznünk a G5 épület hátuljánál, a tűzlétra legtetején lévő lezárt ajtóhoz.

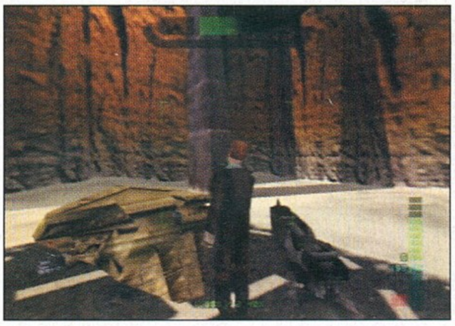
Perfect Agent: Be kell poloskáznunk az utcán parkoló limuzint egy jeladóval. Ér-



demes eltakarítani mindenkit a környékéről, majd az aljánál helyezni el az adót.

GS épület
- Felderítés

Agent: A camspy készülék ideális a



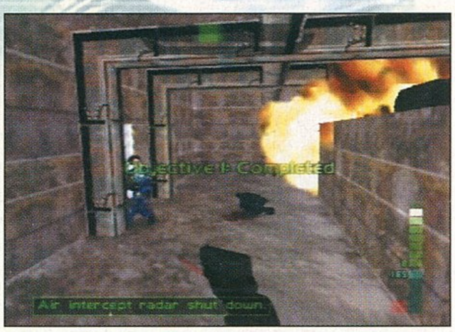
kémkedéshez, csak be kell küldenünk a tárgyalóterembe, ott ahol a vezetékek bemennek. Ezután Dr. Caroll személyiségének másolatát kell megszereznі. A lemezt egy széfben tárolják, amit a dekóderünkkel tudunk kinyitni. A menekülés utána különböző nehézségű, attól függően, hogy milyen fokozaton játszunk. Egyszerű ügynökként csak meg kell keresni a vészkijáratot, s azt Carrington berobbantja nekünk, ellenben nehezebb fokozatokon magunknak kell mindent csinálnunk.

Special Agent: A filmezés előtt ki kell kapcsolnunk a vezetékek csatornáját lezáró lézereket.

Perfect Agent: Ki kell kapcsolni a légkondicionáló berendezést is, ami az első riasztó kapcsolótól nem messze található.





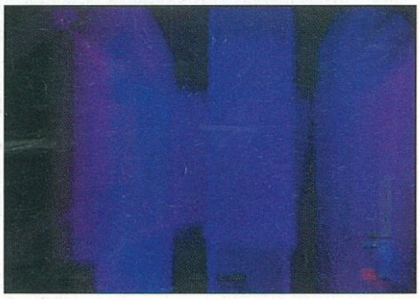


NEGYEDIK KÜLDETÉS

Az Intézet egyik repülőgépét – fedélzetén néhány tanácsadóval – lelőtték, s a roncsokat a hírhedt 51-es körzetbe szállították. Az ügynökség beépült kéme szerint van egy túlélő: ennek a megmentése a feladat.

Area 51
- Behatolás

Agent: Elsőként a majdani menekülés útját kell biztosítanunk. Fel kell robbantanunk a föld alatti radarközpont számító-



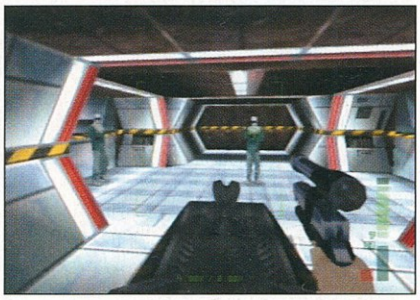
gép szerverét. Ezután a nagy hangárliftet kell használnunk, aminek a kulcskártyáját egy technikustól vehetjük el, aki épp egy interceptor robotot javít. A pálya végén Jonathannal, az intézet ügynökével kell kapcsolatba lépnünk.



Special Agent: A kommunikáció fenntartása érdekében el kell helyeznünk egy átjátszó készüléket az egyik műholdvevő antenna tányérjára.
Perfect Agent: Az összes interceptor robotot is el kell intézni.

Area 51
- Mentőakció

Ez a küldetés az első, ami igazán megizzasztja az embert. Mindjárt az elején egy robbanóanyaggal teli ládát kell célba juttatnunk – mondani sem kell, hogy ér-



demes előre megtisztítani a terepet. Hogy hol tudunk átjárót robbantani a kutató részlegbe, azt a röntgenes szemüvegünkkel deríthetjük ki (meg egy X is jelöli). A robbantás sajnos egy technikus életébe kerül, viszont így elvehetjük annak ruháját. (Viszont nagyon kell sietni, mert hamar felfedezik a trükköt!) A fölfelé vezető folyosón induljunk el, s az üres te-



remben – a hackelő cuccunkat használva – kapcsoljuk ki a bázis világítását. Így egy kicsivel odébb (abban a teremben, ahol sokan nyüzsögnek), észrevétlenül hackelhetjük meg a következő számítógépet is, amivel pedig az ajtókat vágjuk haza. Végül sietni kell a boncterembe (egy nagy, döntött ajtó, a lyuktól balra), hogy beengedjenek minket, majd annyi a dolgunk, hogy minél hamarabb kiszabadítsuk a „tetemet" (ami valójában nem is tetem – merthogy él).
Special Agent: Különleges ügynökként a „repülőbaleset" áldozatait is fel kell kutatni, mellesleg így álcára csak később bukkanunk. A hűtőkamrában találhatjuk a tetemeket, s a konténereket a röntgenszemüvegünkkel vizsgálhatjuk át.
Perfect Agent: A tökéletes munka mindössze annyival több a fentieknél, hogy meg kell rongálni a kutatások anyagát tartalmazó számítógépet.

Area 51
- Menekülés

Agent: A legsürgősebb dolgunk kimenekülni az ideggázzal fertőzött területről, amit az egyik kutató árasztott el. A korábban zárva lévő ajtó mögött biztonságba helyezhetjük az idegent, s a hűtőkamrán át elindulhatunk megkeresni Jonathant. Ha megtaláltuk, utána kísérgetnünk kell a barátunkat a hangárajtóig, amit aztán berobbant. Ezután be kell gyűjteni az idegent, aki – mint kiderül – Elvis névre hallgat, majd vele együtt elszökni a Maia űrhajóval. Vagy legalábbis ez a terv, ami azonban kicsit módosul...
Special Agent: Nehezebb fokozaton az idegen felélesztése kicsit macerásabb.
Perfect Agent: A feléledéshez egy elsősegélycsomagot is be kell gyűjtenünk.



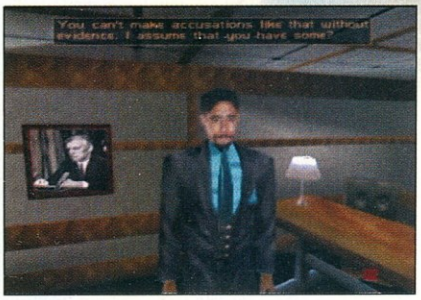
ÖTÖDIK KÜLDETÉS

Trent Easton, a nemzetbiztonsági szolgálat főnöke Alaszkába utazik, hogy ott találkozzon az elnökkel, s felkészítse az idegenek látogatására. Csakhogy a Chicagoban készített film tanúbizonysága szerint nem minden hátsó szándék nélkül teszi ezt...

Air Base
- Kémkedés

Agent: A küldetés elején álcáznunk kell magunkat. Az érkező stewardess ruhájában (akit a kameránk kábító lövedékével semlegesíthetünk) szabadon mozoghatunk egy darabig a bázison. Hanem a biztonsági kamerákkal más a helyzet! Semlegesíteni kell a biztonsági rendszert, azaz meg kell keresni a vezérlő számítógépét. Ezt követően már le tudunk menni a repülőhöz, ami természetesen nem szállhat fel nélkülünk.





Special Agent: Meg kell oldanunk, hogy a felszerelésünket ne fedezzék fel nálunk. Erre kiválóan alkalmas például egy táska, amiben előreküldhetjük a cuccokat a gépre.
Perfect Agent: A repülési útvonal térképét is meg kell szerezni, ami egy széfben rejtőzik.

Air Force One
- Terrorista-elhárítás

Agent: Meg kell keresnünk a gépen az elnök szobáját, és figyelmeztetni őt a veszélyre. Igaz, ezzel kicsit elkésünk, úgyhogy el kell játszanunk a testőr szerepét is, azaz le kell kísérni a gép aljába, a mentő kapszulához. Utána még szét kell robbantani a köldökzsinórt, amivel a terroristák gépe felcsatlakozott.
Special Agent: Az előző küldetésből adódóan mindenekelőtt be kell gyűjteni a cuccainkat.
Perfect Agent: Biztosítani kell a repülő útvonalát, s ezért – még mielőtt felrobbantanánk a köldökzsinórt – el kell látogatnunk a pilótafülkébe is.

Crash Site
- Összecsapás

Agent: A zuhanás után az első dolgunk, hogy aktiváljuk a helyzetjelző bóját, ami nem messze a kiindulóponttól hever a hóban – legalábbis Agent fokozatban. Ezután két fontos feladat vár ránk: likvidálni a klónozott elnököt, az igazit pedig elkísérni Elvishez.



Special Agent: Az elnök felkutatásához nem árt, ha megvan az életjeleit fogó radar, amit a nagyobb nehézségi fokozatokon a lezuhant repülőben találunk meg.
Perfect Agent: Meg kell semmisíteni a Skedar űrhajót, ami akadályozza a kommunikációs jelek küldését, illetve fogadását.

HATODIK KÜLDETÉS

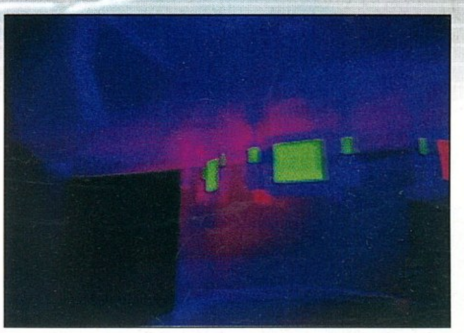
Az összeesküvők egyre nyíltabb kártyákkal játszanak. Titokzatos szövetségeseikkel együttműködve elfoglaltak egy tengeralattjárót.



Pelagic II
- Felderítés

Agent: A hajót úgy kell megbénítanunk, hogy a központi áramforrást lőjük le. A generátornál a röntgenszemüvegünket használva fedezhetjük fel a kapcsolókat. Ezután irány a kapitányi híd, ahol a személyzettel le kell kapcsoltatnunk a helymeghatározó rendszert és az automata pilótát – ezzel teljesen eltérítjük a hajót.





Ha ezzel is megvagyunk, Elvist megkeresve távozhatunk a hajóról.
Special Agent: A mélytengeri búvárhajót – amin távozunk – egy kapcsoló segítségével előbb fel kell hozni.
Perfect Agent: El kell orozni a titkos ku-





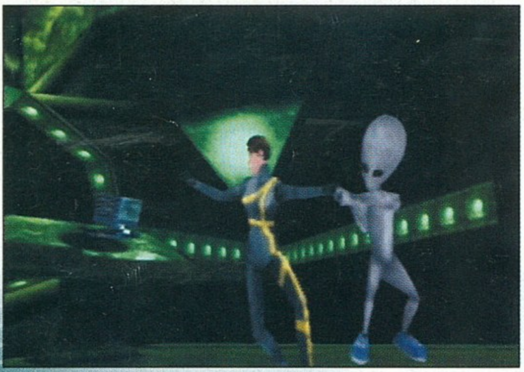


tatások eredményeit. Szó szerint ki kell verni a kutatókból az adatlemezt.

Deep Sea
- A fenyegetés elhárítása

Fény derül hát az összeesküvés lényegére: egy hatalmas idegen hajó fekszik a Csende-óceán mélyén, a fedélzetén egy elképzelhetetlenül veszélyes fegyverrel.

Agent: Megérkezve a hajóra, azzal kell kezdenünk, hogy aktiváljuk a közlekedéshez szükséges portálokat. Csak így juthatunk el a Cetan megafegyverhez, amit természetesen semlegesítenünk



kell, mielőtt a Skedar faj rátenné a kezét. Elvis tudja kezelni a gépezetet, tehát őt kell elvinnünk a terminálhoz. Miután Dr. Caroll segítségével biztosítottuk, hogy a fegyver többé nem okoz gondot, szokás szerint a menekülés következik.

Special Agent: A vezérlőterem biztosítása a plusz feladat – Elvis falakon is áthatoló fegyverével aligha lehet gond.

Perfect Agent: Dr. Caroll felélesztésénél nekünk kell behelyeznünk az adatlemezt.

HETEDIK KÜLDETÉS

Bosszúból, amiért tönkretettük nagyra



törő terveiket, a Skedar faj úgy döntött, megsemmisíti a gondok forrását: a Carrington Intézetet.

Carrington Institute
- Védekezés

Agent: Minél több túsz kiszabadítása az első feladat. Vigyázat: amint az idegenek észrevesznek minket, megkezdik a



túszok kivégzését! A túszok kiszabadítása után egy kísérleti fegyvert gyűjthetünk be a lőtérről, amivel álcázni is tudjuk magunkat (láthatatlanná válhatunk). Rögtön tesztelhetjük is élesben. A küldetés utolsó feladataként végül el kell küldenünk a Skedarok hajóját (a data uplinkkel), merthogy egy bomba van rajta.

Special Agent: Az alagsorban van néhány automata ágyú, amiket újra kell aktiválni – hadd végezzék a dolgukat!

Perfect Agent: Carrington valami fontos információt tart a széfjé-



ben, amit meg kéne semmisíteni, mielőtt még rossz kezekbe kerülne.

NYOLCADIK KÜLDETÉS

Az intézetért vívott küzdelem végén Joanna elveszti az eszméletét, s hamarosan egy Skedar hajón tér magához – fegyvertelenül.

Attack Ship
- Fedezett roham

Agent: Hősnőnk segítségére Elvis és két másik Maia siet. Hogy dokkolni tudjanak a Skedar hajóhoz, ki kell kapcsolni a hajó pajzsát. (Egyszerűen csak szét kell lőni az utunkba kerülő terminálokat.) Ha már úgyis a hajón vagyunk, átnézhetjük Elvisszel a „hajónaplót". A navigációs rendszert átnézve (zöld holografikus gömb) megtudhatjuk, hova tart a hajó – sőt, még többet is... Befejezésként át kell vennünk a hajó irányítását – a parancsnoki hídhoz egy rendkívül nehezen észrevehető, sötét folyosó-elágazás vezet.

Special Agent: Babrálni kell egy „kicsit" a hajtóművel, hogy lassuljon a hajó.

Perfect Agent: Amikor Elvisék bedokkolnak, ki kell nyitni nekik a hangárajtót.

KILENCEDIK KÜLDETÉS

Végre fény derült rá, honnan is származnak a Skedar terroristák. Sivatagos planétájuk egy szentélyében tanyázik vallásuk vezére, aki egyben a legnagyobb harcosuk is. Halála lesújtó hatású lenne a Skedar harci kedvre...







Skedar Ruins
-Harci Szentély

Agent: A szentély nem menekülhet meg a lebombázás elől, de ehhez meg kell jelölnünk a létesítmény még mindig működő pajzsgenerátorának három obeliszkjét. Hogy melyik az a három obeliszk, azt a radarunk mutatja meg – játékonként változó. A jelölgetés után átkelhetünk az utunkat keresztező hasadékon (a sziklafalakba néhol létrafokok vannak ütve), mire egy szélesebb szakadékhoz jutunk. A szakadék fölé kitolható egy híd: a taposó-kapcsolóra toljuk rá a mellette heverő szikladarabot. A belső szentélyben némi sötétség és jónéhány Skedar vár ránk. Persze a legkeményebb a főnökük, aki egy szoborból nyeri az erejét, és állandóan újratölti a pajzsát. Amikor tölti magát, a legyező alakú szobor pajzsa meggyengül, és az oldalsó szárak letörhetők. Ha mind a négy szélső darabot letörtük, utána már a középsőt sem védi semmi. A Skedar főnök támadásai eléggé kiszámíthatók: amikor összehúzódik, rakétát küld, ha pedig felegyenesedik, valamelyik csatlósát varázsolja elő. Utóbbi esetben addig jómaga nem „szól" hozzánk, míg el nem intéztük a teremtményét. Esetleg még álcázhatja is magát, de ha olyankor hátrálva lövünk, szinte biztosan eltaláljuk, úgy is, ha nem látjuk.



Perfect Agent: A végső küzdelem előtt egy igen komoly összecsapás vár ránk a titkos Skedar hadsereggel.

VZ



ALIEN RESURRECTION (PS)

Cheat mód
A főmenünél vigyük be: Kör, Bal, Jobb, Kör, Fel, R2.

Research mód
A főmenünél vigyük be: Négyzet, Fel, Le, Kör, Bal, R1.

APE ESCAPE (PS)

99 összegyűjthető robbanó golyó
Menet közben pauzáljunk, és üssük be: R2, Le, L2, Fel, Jobb, Le, Jobb, Bal.



Sérthetetlenség
Menet közben pauzáljunk, és üssük be: 6xFel, Háromszög, Háromszög, Kör, X, X, X, Négyzet, Le, Fel, Jobb, Bal.

ARMY MEN: WORLD WAR (PS)

Pályaválasztás
A főmenüben tartsuk lenyomva az R2-t, utána pedig az R1-et, majd eresszük el őket ugyanebben a sorrendben. Utána az L2-t és az L1-et tartsuk lenyomva, illetve eresszük el őket, majd nyomjuk le Kört és a Négyzetet.
Láthatatlan játékos
A főmenüben üssük be: R1, L1, X, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, R1, Kör.

Az összes fegyver
A főmenüben üssük be: X, X, Háromszög, Kör, Fel, Fel, Le, Négyzet, Háromszög.

COLIN MCRAE RALLY 2 (PS)

A „Create New Driver Profile" képernyőn üssük be a következő kódokat (és ne felejtsük el őket aktiválni a Cheat képernyőn):

ONECAREFULOWNER	Az összes kocsi
HELLOCLEVELAND	Az összes pálya
COOLESTCAR	Ford Puma
JIMMYSCAR	Sierra Cosworth
JOBINITALY	Mini Cooper
RORRIMSKCART	Tükrözött pályák
GREATBALLSOF	Tűzlabdák a kézifékkel (Arcade módban)
NEURALNIGHTMARE	Agresszív CPU kocsik (Arcade módban)
RUBBERTREES	Pattogó mód (Time Trial és Single Stage esetén)
EASYROLLER	Monster Truck mód (Time Trial és Single Stage esetén)
MOONLANDER	Csökkentett gravitáció (Time Trial és Single Stage esetén)
ROCKETFUEL	Turbó mód (Time Trial és Single Stage esetén)
PRUNEJUICE	Gyorsabb játék (Time Trial és Single Stage esetén)
OFFROAD	Lancer Road Car

DANGER GIRL (PS)

Sérthetetlenség
A Pause menüben tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be: X, Kör, X.

Az összes szint
A főmenüben nyomjuk be a következő kombinációt: L1, R2, L2, R1, Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög, L1+L2+R1+R2.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX (PS)

Az összes bringa
A ProQuest mód biciklíválasztásánál üssük be: Fel, Bal, Fel, Le, Fel, Jobb, Bal, Jobb, Kör.

Az összes stílus és szint
A ProQuest mód stílusválasztásánál üssük be: Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Kör.

Slim Jim
A ProQuest mód emberválasztásánál üssük be: Le, Le, Bal, Jobb, Fel, Fel, Kör.

DIGIMON WORLD (PS)
JAPÁN VERZIÓ

Cheat mód
Indítsunk új játékot, írjuk be a nevünket, majd az FMV bejátszást követően tartsuk lenyomva a Háromszög+Négyzet+Kör kombinációt. Egy menü jelenik meg, s elengedve a gombokat az inventoryban mindenféle cuccot találunk. Etessük meg a Digimonunkat valamivel. Függetlenül, hogy rázza-e a fejét, avagy megeszi a dolgot, gyorsan nyomjunk egy Háromszög+Négyzet+Kör kombinációt. Attól függően, hogy mit kapott a Digimon, különböző szörnyetegekké fog változni. Ha netán elégedetlenek vagyunk a végeredménnyel, az átváltozás után nyomjunk le újra a Háromszög+Négyzet+Kör gombokat, és valami mással etessünk.

DRAGON VALOR (PS)

Cheat mód
Kezdjünk neki egy játéknak, s öljük meg



az első főellenséget. Ez után menjünk a kereskedő otthonába, és adjunk el annyi cuccot, amennyit csak tudunk. Pauzáljunk a Starttal és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Select. Így amikor újabb Starttal továbbengedjük a játékot, több kardunk van, és valamennyi FMV meg van nyitva.

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES (PS)

Pályaválasztás
A Cheats képernyőn nyomjuk be: Kör, X, Négyzet, Négyzet, X, Négyzet, Kör.

Sérthetetlenség
A Cheats képernyőn nyomjuk be: L1, négyzet, Kör, Kör, Négyzet, L1, L2.

Az összes fegyver
A Cheats képernyőn nyomjuk be: R2, X, L1, Négyzet, R1, Kör, L2.

Örök lőszer
A Cheats képernyőn nyomjuk be: L2, Kör, R2, Négyzet, Kör, L2, R1.

Dupla sérülés
A Cheats képernyőn nyomjuk be: Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Kör, X.

Ideiglenes sérthetetlenség
Cheats képernyőn nyomjuk be: 6xL1, R2.

Láthatatlanság
A Cheats képernyőn nyomjuk be: Négyzet, X, Kör, Négyzet, X, Kör, Négyzet.

Teljes ego
A Cheats képernyőn nyomjuk be: R1, R1, Kör, Kör, L1, L1, R2.

Teljes páncélzat
A Cheats képernyőn nyomjuk be: L1, L1, R1, R1, X, X, Kör, Kör.

Firs person nézet
A Cheats képernyőn nyomjuk be: L2, R1, L1, R2, Kör, X, Négyzet.

Nagy fejű Duke
A Cheats képernyőn nyomjuk be: Négyzet, Négyzet, X, Kör, Kör, X, Négyzet.

Kis fejű Duke
A Cheats képernyőn nyomjuk be: Négyzet, X, Kör, Kör, X, Négyzet, Négyzet.

Nagy fejű ellenségek
A Cheats képernyőn nyomjuk be: X, X, R1, X, L1, X.

Kis fejű ellenségek
A Cheats képernyőn nyomjuk be: X, L1, X, R1, X, X.

Idétlen FMV bejátszások
A Cheats képernyőn nyomjuk be: L1, L2, R1, R2, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet.

Az FMV bejátszások kivágása
A Cheats képernyőn nyomjuk be: L1, L2, R1, R2, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör.

Befejezés FMV
A Cheats képernyőn nyomjuk be: Kör, R2, L1, Négyzet, L2, X, R2.

Az összes cheat aktiválása
A Cheats képernyőn nyomjuk be: L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, Kör, Kör, Kör, Kör, X, X, X, X, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Select, Select, Select, Select.

GEKIDO (PS)

Pályaugrás
Tartsuk lenyomva a Start+Selectet az Urban Fighters módban.

Deformált mód
A highscore listába írjuk be: DEFORMANIA. Ezzel az Options menüben aktiválhatóvá válik a Deformed Mode.

Csontváz mód
A highscore listába írjuk be: BONECRACK. Ezzel az Options menüben aktiválhatóvá válik a Skeleton Mode.

GRIND SESSION (PS)

Az összes szint megnyitása
Pauzáljunk, majd üssük be: Kör, Fel, Le, Négyzet, Háromszög.

Az összes trükk megnyitása
Pauzáljunk játék közben, és üssük be: Le, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb.

HOGS OF WAR (PS)

Lard Csapat
A csapatunkat MARDY PIGS-nek nevezzük el

Az FMV bejátszások megnézése
Csapatnévnek írjuk be: PRYING PIGS

Bonusz FMV bejátszás
Csapatnévnek írjuk be: WATTA PORK

IN COLD BLOOD (PS)

Debug mód
A főmenüben tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, X, X. Indítsunk egy játékot, és pauzáljunk: ekkor jelenik meg a debug menü.



Hülye őrök
Ha már felkeltettük az őrök figyelmét, van egy mód, amivel megbolondíthatjuk őket. Csak forduljunk meg teljesen 360 fokban, majd nyomjuk le a guggolás gombját (L1) kétszer, s lám az őrök továbbsétálnak.

JARRETT & LABONTE RACING (PS)

Különböző csalások
A „Bonuses" képernyőn írhatjuk be az alábbi kódokat, melyek csak a NEM bajnoki futamokon működnek. Ne felejtsük el külön aktiválni is őket.

kerbkrawl	Robbanó szegélyek
T2	Ezüst kocsi
glycerine	Nitro-gomb bekapcsolása (gázt adni, majd a sérülés-kijelzőt behívni)
ethanol	Elmosódott képernyő
gruntsome	Több lóerő
vanishing	'70-es évek rugózása
europa	Alacsony gravitáció

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND (PS)

Dreamworks Interactive személyes képernyők
Írjuk be kódnak: DWIECRANS

Team galéria
Írjuk be kódnak: MOHUEQUIPE

Rajzolt galéria
Írjuk be kódnak: MOHDESSINS

MICRO MANIACS (PS)

Speckók maximum energiánál
Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Négyzet, X, R1, Kör, Fel, Négyzet, Le, Fel, Le, X, Négyzet.

Motion Blur (elmosódott) mód
Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Háromszög, Kör, Jobb, Háromszög, Fel, Jobb, Kör, Fel, Négyzet.

Az ellenfelek intelligenciájának megnövelése
Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Kör, Fel, Háromszög, Kör, Bal, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Le.

Az összes 32 standard pálya
Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Le, Fel, Fel, Le.

Végtelen power-upok
Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Kör, X, X, Négyzet, X, Bal, X, Négyzet, Négyzet, Kör, Bal, Kör, Fel, X.

Lassabb CPU ellenfelek
Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Fel, Bal, Háromszög, Jobb, Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet, Fel, Háromszög, Bal.

Tank mód
Az Otions képernyőn a Secret Options pontnál tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Le, Fel, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, Jobb, Háromszög. Lövöldözni az R2-vel lehet.

MULAN (PS)

Pályaléptetés
A főmenüben üssük be: L1, L1, L2, R1, R2, R2, Négyzet. Ez után a játékban az X-szel léptethetjük tovább a szintet.

MUPPET RACE MANIA (PS)

Az alábbi csalásokat a címképernyőn lehet bevinni, ahol a figurák a logo körül lövöldöznek, illetve kergetik egymást.

A 24 fő karakter
Kör, Háromszög, X, kör, Háromszög, X, Kör, Háromszög, Négyzet, X

Az összes versenyző és kocsi
Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, Háromszög, X, Kör.



The Studio pálya
Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, X, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet

Arches pálya
Négyzet, Kör, X, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Kör, Háromszög

Fraggle Rock pálya
X, Négyzet, X, Négyzet, X, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet

The End (és hat pálya)
Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, X

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED (PS)

Az összes kocsi
A nevünknek azt írjuk be, hogy „allporsche".



NGEN RACING (PS)

Az összes pálya és repülő
A főmenüben üssük be: R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1.

Bonusz gépek
A főmenüben üssük be: R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1.

400 millió credit
A főmenüben üssük be: R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1.

NHL 2001 (PS)

99-es mezszám
A create player képernyőn Wayne Gretzky-nek nevezzük el a játékosunkat. A program majd automatikusan módosítja a mezszámot.



A „Dude" játékos
A create player képernyőn Bruce Willis-nek nevezzük el a játékosunkat. A kommentátor így „Dude-ként" fogja megnevezni a játék során.

A „Hammer" játékos
A create player képernyőn Hammer-nek nevezzük el a játékosunkat. A kommentátor így „Hammer-ként" fogja megnevezni a játék során.

Szuper csatár
A create player képernyőn Peter Forsberg-nek vagy Jaromir Jagr-nak nevezzük el a játékosunkat.

Szuper hátvéd
A create player képernyőn Sandis Ozolinsh-nak or Chris Pronger-nek nevezzük el a játékosunkat.

Szuper kapus
A create player képernyőn Patrick Roy-nak, Dominik Hasek-nek, vagy Ed Belfour-nak nevezzük el a játékosunkat.

NIGHTMARE CREATURES 2 (PS)

Cheat menü
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1+R2+Kör+Négyzet+Select kombinációt. Egy csaló menü jelenik meg, s ott vihetjük be az alábbi kombinációkat.

Az ellenség energiájának kijelzése
A cheat menüben nyomjuk le: L2+R2+Négyzet+Select.

Egy ütéstől halál
A cheat menüben nyomjuk le: L1+L2+R1+Négyzet+Select.

Pályaválasztás
A cheat menüben nyomjuk le: L1+R2+Kör+Négyzet. Ekkor egy szöveg jelenik meg, s Balt vagy Jobbot nyomva választhatunk szintet.

Örökélet az ellenfelek részére
A cheat menüben nyomjuk le: Négyzet, Kör, Select.

Örök continue
A cheat menüben nyomjuk le: L1 + R2 + R1 + Select.

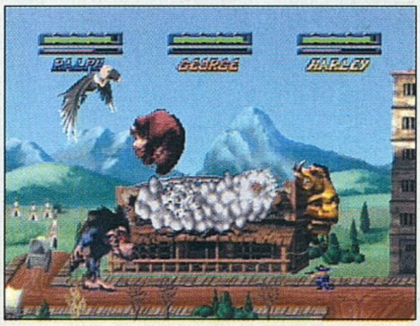
Végtelen powerup
A cheat menüben nyomjuk le: L1 + R1 + Select.

Sérthetetlenség
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva az L1+R2+Négyzet+Kör kombinációt, és nyomjuk le a Selectet, majd válasszuk ki a Hero Unlimited Life opciót a menüből.

Átmenni a falakon
A főmenüben tartsuk lenyomva az L1+R2+Kör+Négyzet kombinációt, és nyomjuk le a Selectet. A kód bevitelét egy üzenet nyugtázza.

RAMPAGE THROUGH TIME (PS)

Teljes erőcsík
Írjuk be kódnak: J0SHS



Az összes FMV-bejátszás
Írjuk be kódnak: 12345

SPIDER-MAN (PS)

Különböző csalások
A főmenü Special pontján belül találjuk a Cheats képernyőt, amivel a következő kódokat aktiválhatjuk:

XCLSIOR	Pályaválasztás
RUSTCRST	Sérthetetlenség
STRUDL	Örök pókháló
ALLSIXCC	Az összes képregény
WATCH EM	Az összes mozi
CVIEW EM	Az összes karakter a galériában
CGOSSETT	A kerettörténet ismertetője
BNREILLY	Ben Reilly ruha
BLKSPIDR	Symbiote Spidey ruha (örök pókháló)
GBHSRSPM	A „What if Contest" aktiválása. (Ebben a módban megváltozik a játék – attól függően, hogy mit csináltunk a második szinttől.)
TWNTYNDN	Spidey 2099 ruha (dupla sérülés)
SCOSMIC	Captain Universe ruha (dupla sérülés, örök háló, és sérthetetlenség)
PARALLEL	Spidey Unlimited ruha (lopakodó mód az L2-vel)
LETTER S	Scarlet Spider ruha
AMZBGMAN	Amazing Bagman ruha
MJS STUD	Peter Parker ruha
ALMSTPKR	Quick Change Spidey ruha (csak két háló cartridge!)
RULUR	J. James Jewett
DCSTUR	Teljes életerő
DULUX	Nagy fej mód
LLADNEK	Debug mód
EEL_NATS	Az összes cucc megnyitása

STAR TREK: INVASION (PS)

Titkos küldetés 1A
Teljesítsük az első küldetést 5 perc 2 másodpercen belül, legalább 40%-os találati aránnyal.



Titkos küldetés 4A
Teljesítsük a negyedik küldetést 6 perc 44 másodpercen belül, legalább 40%-os találati aránnyal.

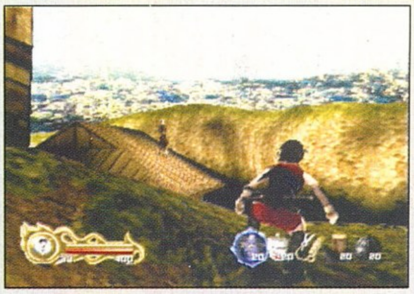
Titkos küldetés 5A
Az ötödik küldetésben semmisítsük meg az „energia-eke" felét, majd másik felén használjuk a vonónyalábunkat.

Titkos küldetés 5B
Keressük meg az információs egységet az ötödik küldetésben. Két aszteroida között találjuk, nem messze a hajóroncstól, s a vonónyalábot kell rajta használnunk.

TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS (PS)

Pályaválasztás
A pályaválasztás menüjében tartsuk lenyomva a Select+Négyzet+Kör kombinációt, és üssük be: Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Bal, Le, R2. Megjegyzés: Több szint jön be, ha Tatsumaru már választható karakter.

Az összes Ninja felszerelés
A tárgyak összeválogatásánál üssük be: Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Kör, Bal, Fel, Le, Jobb, R2, R2.



Irodai elemek a pályaszerkesztőhöz
A pályaszerkesztő menüjében válasszuk ki az Edit Missiont, majd menjünk rá a New Mission-ra. Ezután tartsuk lenyomva az L2-t és üssük be: Kör, Négyzet, Bal, Jobb, Kör, Négyzet. Egy hang jelzi a kód helyességét.

Az összes küldetés megnyitása a pályaszerkesztőhöz
A Mission Settings képernyőn tartsuk lenyomva az R2+Kör kombinációt, és üssük be: Fel, Le, Le, Jobb, Bal, Bal.

A CD-n lévő küldetések átmásolása a pályaszerkesztőbe
A Mission Settings képernyőn tartsuk lenyomva a Kört, és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb.

A tárgyak számának megnövelése eggyel
A tárgyak összeválogatásánál tartsuk lenyomva az R1+Négyzetet, és üssük be: Jobb, Le, Bal, Fel.

A teljes térkép kirajzolása
Menet közben hívjuk be a térképet a Selecttel, majd nyomjuk le a Kört ötször.



Tatsumaru aktiválása
A pályaválasztás menüjében tartsuk lenyomva a Kör+Négyzetet, és üssük be: R1, R2, L2, L1, Fel, Le, Bal, Jobb, Select. Egy másik megoldás, ha teljesítjük a játékot Rikimaruval és Ayame-vel egyaránt.

TEST DRIVE 6 (PS)

Különböző csalások
Nevünknek írjuk be a következő kódokat:

AKJGQ	$6,000,000
DFGY	Az összes kocsi
ERDRTH	Az összes pálya
CVCVBM	Az összes „Quick" pálya
QTFHYF	Rövidebb Pályák
OPIOP	Az összes „Challenge"
FFOEMIT	Az ellenőrzési pontok kikapcsolása
RFGTR	Stop the Bomber mód
NOEMIT	Az ellenőrzési pontok bekapcsolása
OCVCVBM	Nincsenek „Quick Race" pályák

THIS IS FOOTBALL (PS)

Különböző extrák
A következő kódokat játék közben lehet bevinni:

Kör, L2, Bal, R2, Háromszög	Más mezek
Le, R2, R2, R2, Háromszög	Félmeztelen játékosok
Bal, L1, L1, L1, R2	A labda egy fej
L1, R2, L2, Kör, R1	70-es mód
R2, Le, L2, L1, Kör	Kis fejek
Négyzet, R2, Jobb, L2, L1	Apró játékosok
Háromszög, Háromszög, L2, L1, L1	Nagy fejek
Fel, R1, L2, R1, R2	Fekete-fehér mód



TOMBI! 2: THE EVIL SWINE RETURN (PS)

Cheat mód
A főmenüben tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és nyomjuk be: Kör, Háromszög, Négyzet, X. A kód után, egy hangot kell hallanunk, mire az opciós képernyő kiegészül a „Level Select" és az „All Weapons" lehetőségekkel.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (PS)

A Special csík mindig maximumon van
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása közben üssük be: X, Háromszög, Kör, Kör, Fel, Bal, Háromszög, Négyzet.

Soványabb figura
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása közben üssük be: 4xX, Négyzet, 4xX, Négyzet, 4xX, Négyzet.





A statisztikákat 10-re növelni
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása közben üssük be: X, Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, Fel, Le.

Véres mód ki/be
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása közben üssük be: Jobb, Fel, Négyzet, Háromszög.

Turbó mód
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása közben üssük be: Le, Négyzet, Háromszög, Jobb, Fel, Kör, Le, Négyzet, Háromszög, Jobb, Fel, Kör.

Dagadtabb figura
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása közben üssük be: 4xX, Bal, 4xX, Bal, 4xX, Bal.

Neversoftos fazonok
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása közben üssük be: Fel, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Jobb, Fel, Kör, Háromszög. Ezután készítsünk egy deszkást, akit a Neversoft team egyik tagjáról nevezzünk el. (Pl.: Joel Jewett, Connor Jewett, Mick West, stb.)

TOCA WORLD TOURING CARS (PS)

Különböző cheatek
A Bonus Items menüben próbálkozhatunk az alábbi csalások beírásával:

MUSCLE vagy GRUNTSOME	Extra lóerő
NITRO vagy GLYCERINE	Nitro gomb
BRICK vagy MADCAB	Sérthetetlen kocsi
DRIVER vagy VANISHING	'70-es stílusú rugózás
SHINY vagy T2	Krómozott kocsik
MOON vagy EUROPA	Alacsony gravitáció
BACKWARDS vagy WEFLIPPED	Tükrözött mód
ONE2MANY vagy ETHANOL	Elmosódó képek
STRETCH vagy TWINPEAKS	Dupla magasság
KABOOM vagy KRAZYKERBS	Robbanó szegélyek
DOTTY	Bonusz kocsik
RAILROAD	Kicsúszhatatlan autók
REARFEAR	Hátrafelé versenyzés



TOSHINDEN SUBARU (PS)

Az összes karakter
A címképernyőn nyomjuk be: Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, R1, R2. A kód helyességét egy üzenet jelzi. (Másik kódot csak az után próbáljunk meg, hogy újra betöltődött a menü.)

Az összes mini-játék
A címképernyőn nyomjuk be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Bal, L1, L2. A kód helyességét egy üzenet jelzi.

Az összes adat a database módban
A címképernyőn nyomjuk be: R1, R2, L1, L2, Bal, Jobb, Select, Select. A kód helyességét egy üzenet jelzi.

X-MEN MUTANT ACADEMY (PS)

Cheat mód
A főmenüben vagy a karakterválasztásnál üssük be: Select, Fel, L2, R1, L1, R2. Ha jól csináltuk, egy hangot hallunk, s a Cerebro módon belül minden megnyílik, és választhatóvá válnak a főnökök.



Mozik és egyebek lezárása
A főmenüben vagy a karakterválasztásnál tartsuk lenyomva a Select+Startot. A játék ekkor visszatér a főmenübe, és minden – kivéve az Academy mód díjait – le lesz zárva újra.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M. (N)

Szintkódok:

2	SDLSNP
3	DCDWTP
4	SPLGZW
5	DQRFKW
6	PSQQLW
7	NBGJVX
8	VKPDMX
9	SDKNSX
10	PVBWGJ
11	NWVCHJ
12	DFSTBV
13	PNRVPZ
14	NGQDCZ
15	VRGBNZ
16	SVPQQZ
17	DXKXZC

Csak multiplayer csalások

GODDESS	Nőstény katona
LEGGY	Idegen őr
RUBBER	Volcano őr
CLAW	Egyiptomi bogár
UGLY	Idegen harcos

Különböző csalások
Pauzáljuk le a játékot, majd lépjünk be a „Cheats" menü „Enter Cheat" pontjához: ott írhatjuk be az alábbiakat.

GODLY	Sérthetetlenség
LOADED	Az összes fegyver
SORTED	Örök lőszer
SKIPPY	Pályaválasztás
SONIC	Gyors futás
SKETCHY	Vázlat mód
HIDEANDSEEK	Láthatatlanság
GOLDENPIE	Az összes cheat

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2 (N)

Különböző kódok

Alufólia egyenruha	TNMN
Pályaválasztás	LLLVLS
Az összes fegyver	NSRLS
Max muníció	MMLUSRM

Pályakódok

2 Bridge	FLLNGDWN
3 Fridge	GTMLK
4 Freezer	CHLLBB
5 Inside Wall	CLSNGN
6 Graveyard	DGTHS
7 Castle	FRNKNSTN
8 Tan Base	BDBZ
9 Revenge	LBBCK
10 Desk	DSKJB
11 Bed	GTSLP
12 Blue Town	SMLLVLL
13 Cashier	CHRGT
14 Train	NTBRT
15 Rockets	RDGLR
16 Pool Table	FSTNLS
17 Pinball Table	WHSWZRD

BLUES BROTHERS 2000 (N)

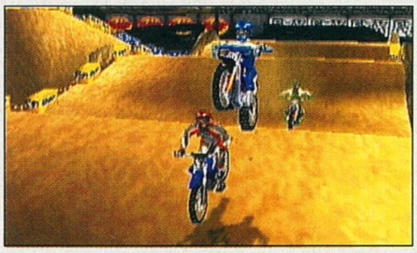
Sok-sok élet a Chicago szinten
Nem kell mást tennünk, csak keresnünk egy kulcsot, amivel fel tudjuk nyitni az egyik csatornafedelet, leereszkednünk, és a csatornából felvennünk a két életet. Ezután menjünk ki, ereszkedjünk le újra, és lám: az életek megint ott vannak.

EXCITE BIKE (N)

Cheat kód képernyő
A főmenüben tartsuk lenyomva az L+Jobb-C+Alsó-C-t, és nyomjunk egy A-t. A cheat menüben vihetjük be az alábbi kódokat.

Különböző csalások

INVISRIDER	Az összes motoros láthatatlan
BLAHBLAH	Nagy fej mód
SHOWOFF	Trükk Bonusz
TRICKSTER	Az összes trükk
YADAYADA	Tükrözött mód
MIDNIGHT	Éjjeli mód
PINHEAD	Kis fej mód
PATWELLS	„Beat This!" mód
UGLYMUG	A fejlesztők fényképe
MOWER	Sérthetetlenség
XLURIDER	Átlátszó motoros
IMGOINGNOW	Debug Mód
ROTCOLS	Különös színek



FIGHTING FORCE 64 (N)

Cheat mód
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L+Z+Felső C+Alsó C kombinációt: így kb. 5 másodperc múltán a karakterválasztáshoz kell érkeznünk. Ha jól csináltuk, a Felső/Alsó C-vel pályát választhatunk, s a játékban majdnem minden támadással szemben sérthetetlenek leszünk.

Bazooka minden szinten
Üssük be: R, R, R, B, Alsó-C, Z, Bal-C, L.

Több felvehető muníció
A karakterválasztásnál nyomjuk be: Alsó-C, Felső-C, L, Jobb-C, Alsó-C, R.

Bármelyik főellenségként játszani
A főmenüben nyomjuk be: Felső-C, Bal-C, A, Bal, B.

HYBRID HEAVEN (N)

Cheat menü
Tegyük a felbontást magasra, keretes formátumban, és indítsuk el a játékot. Ezután használjuk ki az összes save helyet a játékban, reseteljük ki a gépet, majd állítsuk át a felbontást épp az ellenkező irányba valamennyi mentésnél – így jön elő a cheat menü a címképernyőnél.

Weller elnökként szerepelni
Miután végigmentünk az Ultimate nehézségi szinten, a címképernyőn üssük be: L, R, L, R, Start.

Földönkívüliként szerepelni
Miután végigmentünk az Ultimate nehézségi szinten, a címképernyőn üssük be: L, R, L, R, Z.

Extra mód
Miután végigmentünk az Ultimate nehézségi szinten, a címképernyőn üssük be: L, R, L, R, A.

MARIO TENNIS (N)

Nintendo Ring Tournament kupák
A főmenüből válasszuk ki a Special Games-t, majd a Ring Tournaments-et, s ott írhatjuk be az alábbi kódokat. Megjegyzés: A kupák teljesítésével majd egy újabb kódot is kiír a gép, ám ez utóbbi nem magához a játékhoz való, hanem a

játék website-ján (www.mariotennis.com) iratkozhatunk fel vele.

Mario kupa	A3W5KQA3C
Wario kupa	UOUFMPUOM
Luigi kupa	M1C2YQM1W
Waluigi kupa	LA98JRLAR
Donkey Kong kupa	MM55MQMMJ
Peach kupa	OF9XFQOFR
Bowser kupa	N24K8QN2P
Blockbuster kupa	ARM6JQARU
Nintendo Power kupa	J6M9PQJ6U
IGN64 kupa	V2UFMPUZM
Mariotennis.com kupa	48HWOR482

POKÉMON PUZZLE LEAGUE (N)

Gyors marathon mód
A címképernyőn tartsuk lenyomva a Z-t, és üssük be: B, A, L, L. Ezután felrakhatjuk a marathon mód kezdősebességét 99-re.

Bonusz trénerek
A trénerválasztásnál tartsuk lenyomva az L+R+Z-t mind az egyes, mind a kettes irányítón.

Mewtwo pályája
A trénerválasztásnál tartsuk lenyomva a Z-t, és üssük be: B, Fel, L, B, A, Start, A, Fel, R.



V-Hard nehézségi szint
A nehézségi szint választásánál tartsuk lenyomva a Z-t, és üssük be: L, L, A, B.

S-Hard nehézségi szint
A nehézségi szint választásánál tartsuk lenyomva a Z-t, és üssük be: R, L, A, B.

POKÉMON STADIUM (N)

Erősebb támadás
A támadásnál kivitelezésénél, amikor a mozdulat neve kiíródik, nyomjunk egy A-t.

Szörfös Pikachu
A Stadiumon belül teljesítsük a Level 1-30 vagy a Level 50-55 szintű Masterball kupát úgy, hogy nem használunk „kölcsönzött" Pokémont, és mindig beválasztjuk a csapatba Pikachut.

RESIDENT EVIL 2 (N)

Örök lőszer
Az állástöltés képernyőjénél üssük be: Fel, Fel, Fel, Fel, Jobb, Jobb, Jobb, Jobb, L, R, L, R, Jobb-C, Bal-C. Ekkor visszatérünk a főmenühöz, ami jelzi a kód helyességét. A játékban ezután hiába van 0-n a muníció, akkor is tudunk lőni.

Mester kód
Amikor a címképernyő megjelenik, üssük be: Le, Fel, Le, Fel, A, B, Bal-C, Jobb-C, Start.

Sérthetetlenség
Az állástöltés képernyőjénél üssük be: Le, Le, Le, Le, Bal, Bal, Bal, Bal, L, R, R, L, Felső-C, Alsó-C. Ekkor visszatérünk a főmenühöz, ami jelzi a kód helyességét. Állástöltésnél, avagy új játék indításakor sérthetetlenek leszünk.

Tofuként játszani
Az állástöltés képernyőjénél üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, L, R, Felső-C, Bal-C, Alsó-C, Jobb-C. Ekkor visszatérünk a főmenühöz, ami jelzi a kód helyességét. Tofunak a rendőrségi épület első emeletére kell felküzdenie magát, de úgy, hogy csak egy késsel rendelkezik.



Hunkként játszani
Az állástöltés képernyőjénél üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, L, R, Felső-C, Jobb-C, Alsó-C, Bal-C. Ekkor visszatérünk a főmenühöz, ami jelzi a kód helyességét. Hunknak, a katonának, a rendőrségi épület első emeletére kell felküzdenie magát.

SAN FRANCISCO RUSH 2049 (N)

Cheat menü
A főmenüben menjünk rá az Options-ra, és tartsuk lenyomva az L+R+Z+Felső-C+Jobb-C kombinációt. A képernyő alján jelenik meg a csaló menü, amiben a következő csalásokat tudjuk bevinni.

Sérthetetlenség
Az Invincible-re állva üssük be a Jobb-C, L, R, R, L kombinációt, majd tartsuk lenyomva Bal-C+Alsó-C-t, és nyomjunk egy Z-t.



Az összes alkatrész
Az All Partsra állva tartsuk nyomva az L+R-t, és nyomjunk egy Z-t. Ezután engedjük fel a gombokat, és üssük be: Alsó-C, Felső-C, Bal-C, Jobb-C. Végül tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjunk egy Z-t.

TARZAN (N)

Cheat mód
A főmenünél nyomjuk be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Fel, Le, Le. Ekkor meg kell jelennie cheat opciónak a menü alján.

TOY STORY 2 (N)

Pályaválasztás
Az Options képernyőn üssük be: 4xFel, Le, Le, Fel, Fel, 3xLe.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION (N)

Különböző cheatek
A játék Secrets képernyőjénél az alábbi dolgokat aktiválhatjuk.

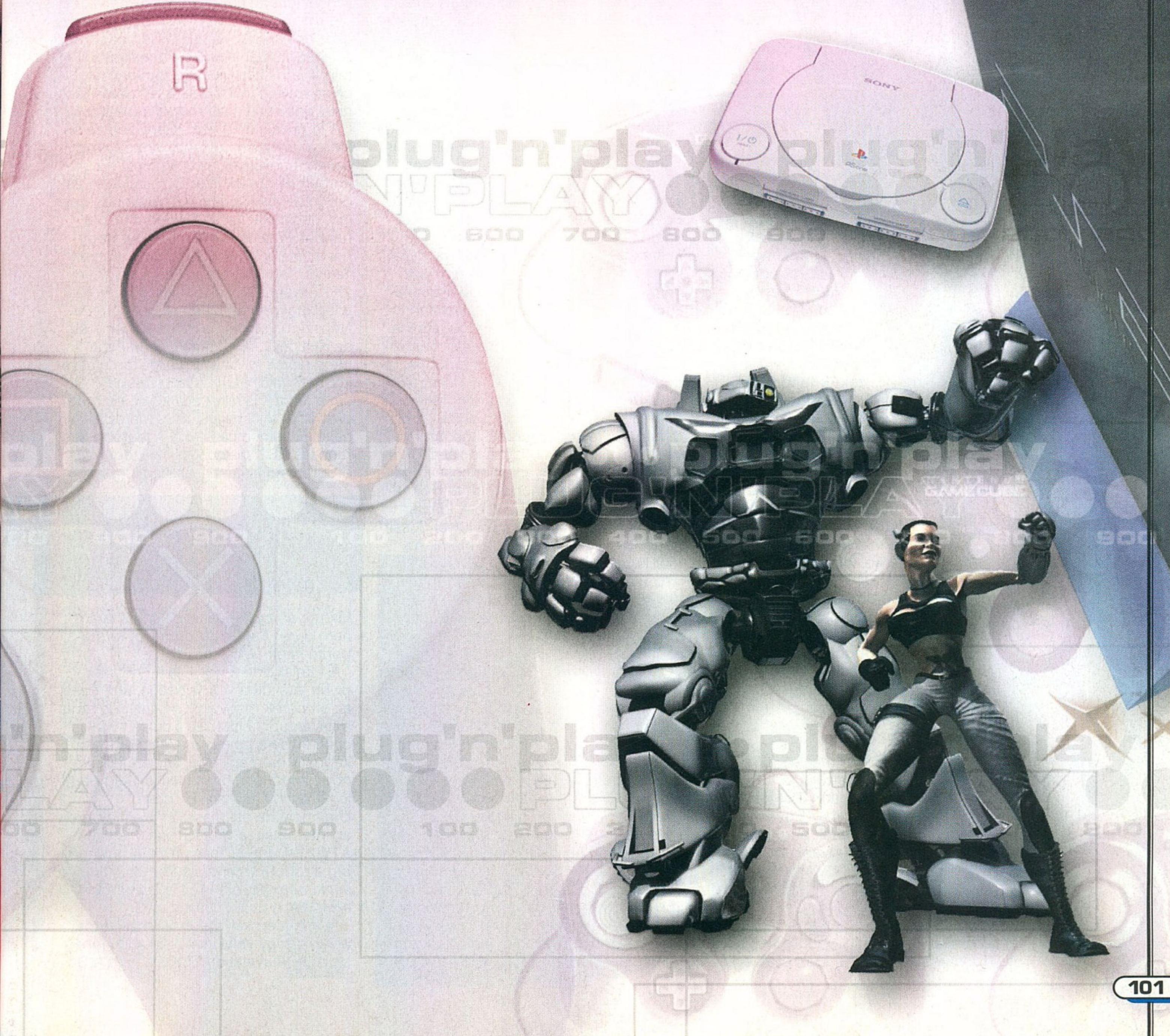
Stáblista	Töltsük fel az egész helyet a jávorszarvas képével
Vázlatos mód	Puma, Ló, Szarvas, Lazac, Puma, Sólyom
Sérthetetlenség	Holló, Lazac, Sas, Medve, Gyík, Nyúl
Összes fegyver	Bagoly, Medve, Bagoly, Rovar, Sólyom, Bagoly
Örök lőszer	Lazac, Szarvas, Bika, Kígyó, Sas, Lazac
Ultra fegyverek	Holló, Sólyom, Bika, Béka, Kígyó, Sas
Az összes kulcs	Gyík, Szitakötő, Bika, Medve, Farkas, Sas
Fejetlenség	Gyík, Szarvas, Sas, Bagoly, Lazac, Ló
Gouraud shaded grafika	Gyík, Lazac, Rovar, Lazac, Farkas, Szitakötő
Pálcika emberek	Ló, Sas, Kígyó, Puma, Rovar, Lazac
Bábu mód	Kígyó, Bika, Kígyó, Béka, Medve, Szarvas
Ziháló mód	Szitakötő, Bika, Nyúl, Lazac, Sas, Holló
Teljes pause képernyő	Nyúl, Bagoly, Gyík, Szarvas, Lazac, Nyúl
Őrült menük	Nyúl, Bagoly, Ló, Rovar, Medve, Medve
Nagy kezek és lábak	Gyík, Gyík, Szitakötő, Ló, Gyík, Prérifarkas
Nagy fej mód	Puma, Farkas, Kígyó, Nyúl, Gyík, Prérifarkas
Ugrás az első szintre	Béka, Szarvas, Ló, Szitakötő, Farkas, Nyúl
Ugrás a második szintre	Bagoly, Bagoly, Ló, Szarvas, Szarvas, Szarvas
Ugrás a harmadik szintre	Bagoly, Nyúl, Medve, Rovar, Béka, Puma
Ugrás a negyedik szintre	Medve, Ló, Holló, Sas, Ló, Prérifarkas
Ugrás az ötödik szintre	Medve, Szitakötő, Ló, Medve, Béka, Szarvas



etti helyett
, csapó,
yi!
s videoeszközök
nap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
a Perl nyelvet
sos „batcheinkhez"?
A Windows 2000
Resource Kitben már
van windowsos Perl
implementáció. Nagy
dolog, mondhatnánk
Perl eddig is létezett
Windows alá –
csakhogy ez az
változat már
scriptmotor.
VOGEL

Ebben a rovatunkban a vizsgálódásaink tárgyát képező konzolokhoz kapható hardverekről, kiegészítőkről szeretnénk híreket szolgáltatni nektek. Első számunk szerencsés időzítésű megjelenése pont egybeesik az új király-jelölt, a PS2 Japánon kívüli debütálásával. Így tehát most vele ismerkedünk meg egy kicsit részletesebben, de a jövőben folyamatosan informálni szeretnénk benneteket jövendő vetélytársairól, a Microsoft Xboxról és a Nintendo Gamecube-ról is.

PLUG'N'PLAY





Playstation 2

„Mit nekem te zordon japánoknak konzolokkal vadregényes tája?" – kérdezhetné az, aki az utóbbi időkben nem követte figyelemmel a videojátékok fejlődését, aki még nem hallott sem a Dreamcastról, sem a PS2-ről, sem pedig más, újgenerációs konzolokról (Gamecube, Xbox), és aki még mindig azt hiszi, hogy otthon soha nem kaphat olyan látványt, élményt, mint egy játékteremben. Szerencsére a legújabb konzolok már szinte ugyanazt a látványt tudják garantálni, mint a pénzbedobós gépek (és a „szinte" szó is hamarosan a múlté lesz).

A legújabb – és persze egyúttal az elérhető legjobb – masina a Sony új konzolja, a Playstation 2 október 26.-án jött ki az Egyesült Államokban. Nekünk európaiaknak még várnunk kell, ugyanis kontinensünkön november 24.-én debütál a PS2. A gépet, melynek elődje mind a mai napig a legnépszerűbb konzol – jóval több, mint 50 milliót adtak el eddig belőle – természetesen igencsak továbbfejlesztették, tulajdonképpen a néven kívül csak egy dolog köti össze a PSX-szel, mégpedig az, hogy képes lejátszani az arra írt játékokat is. Sőt! Nemcsak, hogy kezeli ezeket, hanem még finomít a grafikájukon is, az úgynevezett bilinear texturing effekt révén elmossa a pixeleket. Ez mindenképpen nagy pozitívum, hiszen így a játékaink könnyen használhatóak maradnak, nem kell a kábeleket cserélgetni, ha játszani akarunk.

A gép futurisztikus kinézetet kapott, a sötétkék-fekete design nagyon jól néz ki. A logo viszont nem egy nagy durranás, úgy fest, mintha valaki egy unalmas matekórán dobta volna össze. Azért ennél jobban is megfeszíthették volna magukat a grafikusok... Az eddigi kiegészítők sajnos nem használhatóak, de nemsokára megjelennek a boltokban az új irányítók(a „hagyományos" Dual Shock 2-től kezdve az egéren át egészen az olyan extrém dolgokig, mint a gitár vagy a horgászbot). A géphez alapfelszereltségként kapunk egy irányítót és egy memóriakártyát, amely 200-szor gyorsabb, mint elődje, és több adat is fér rá. Egyidejűleg két kontrollert csatlakoztathatunk, ami visszalépést jelent a Dreamcasthoz képest. A Sony azt nyilatkozta erről, hogy technikai okok miatt nem tudták megoldani a négy csatlakozót, de nemsokára kiadják a multitap kiegészítőt, amivel már négyen is játszhatunk egyszerre. (Ez elég furcsán hangzik, hiszen ezek szerint mégis meg tudják oldani a dolgot – csak ebből is pénzt akarnak keresni.) Nem lehet elmenni még egy nagyon fontos dolog mellett, ez pedig a DVD-lejátszás képessége, ami tovább emeli a gép potenciális vásárlóközönségét. Ezzel ugyanis nem csak a játékok lehetnek hosszabbak, hanem filmeket is megnézhetünk. Ez kicsit furcsán van megoldva, mert az irányítóval „kicsit" nehézkes a DVD-funkciókat elérni, de már készül a távirányító.

Az elődhöz képest a legnagyobb fejlődést természetesen a grafikán vehetjük észre. A Sony által kifejlesztett Emotion Engine nevű (tulajdonképpen két részből álló) processzor direkt úgy lett megtervezve, hogy minél több poligont (a játékteret, szereplőket felépítő háromszögeket) pumpáljon ki magából. A célt elérték a mérnökök, minden eddigi teljesítménynél – legyen szó PC-ről, vagy konzolról – brutálisabb eredményeket produkál a gép: a központi egység csak másfélszer akkora órajelen ketyeg, mint a Dreamcast proci, mégis 15-ször annyi háromszöget képes kirajzolni – ebből is látszik, hogy mindent a poligonszámnak rendeltek alá. Mivel a játékok motorja mindent poligonokból épít fel, ezért nyilvánvaló, hogy a több poligon részletesebb grafikát jelent. Azért néznek ki olyan élethűen a Tekken Tag Tournament szereplői, azért hajlanak ruháik a mozgásnak megfelelően, mert a szereplők félelmetesen részletes kidolgozásúak (egy karakter körülbelül annyi poligonból áll, mint az előző rész összes karaktere együttvéve!). Ez a hatalmasra duzzasztott poligonszám azonban megbosszulja magát, ugyanis a különböző grafikai effektek beillesztésére nem jutott energiájuk a tervezőknek (ilyenek például a Hardware T&L, textúratömörítés, multitextúrázás, teljes képernyős anti aliasing – amelyek némelyikét a Dreamcast tudja) – ezért lehetséges az, hogy a Dreamcastos Shenmue sokak szerint jobban néz ki, mint bármelyik eddig megjelent PS2-es játék. Ebbe persze az is belejátszik, hogy a Dreamcast programozását már kitanulták a fejlesztők, míg a Sony gépére még nem tudnak olyan rutinosan kódolni (a részletes technikai adatokért nézd meg a táblázatot.)

A jó grafika még nem jelent persze sikert: jó játékok is kellenek ahhoz, hogy sokan megvegyék az új konzolt. Az első körben megjelent játékok (összesen 29 program volt kapható a megjelenés napján, néhányuk furcsa módon már pár nappal előtte is) között csak pár nagy nevet találunk. Az előbbiekben említett Tekken Tag Tournament, és a Madden 2K1 (elvégre Amerikáról van szó) voltak a legnagyobb számban eladott játékok. Népszerű volt még a Ridge Racer V és az NHL 2K1. Mint látható, ezek mind nagy nevek folytatásai, és igazán új játékot nem találhatunk a választékban – talán a kiadók is féltek egy kicsit, és megpróbálták a jól bejáratott szupersztárjaik nevével felmérni a piacot. A legtöbb szerencsés PS2 tulajdonos is a szegényes program-kínálatra panaszkodik (a 29 já-



ték ugyan egy vadonatúj gépnél talán nem olyan kevés, de igazán jó, formabontó játék nincs köztük).

A Playstation 2-nek – és a Sonynak – olyan játékokra van szüksége, ami miatt az emberek megveszik a gépet, ugyanis a folyamatos hibák (se a beígért winchester, se a beígért modem nem lesz kapható még egy évig, ami azt jelenti, hogy kettőnél többen még jó ideig nem lehet együtt játszani. Eközben Dreamcastra egymás után jelennek meg az internetes játékot támogató játékok – a PS2-es Unreal Tournamenttel, ami pedig a többszemélyes játékra lett kitalálva, senki nem játszik) miatt egyre többen térnek át a rivális Dreamcastra.

Hogy miért kell szerencsésnek lenni ahhoz, hogy valakinek birtokában lehessen egy Playstation 2? Azért, mert a So-

	PLATSTATION2	DREAMCAST	XBOX
Processzor neve/típusa	Emotion Engine	Hitachi SH-4	Pentium III
Processzor sebessége (MHz)	294.912	200	733
Maximum poligonszám	75.000.000	5.000.000	150.000.000
Maximum poligonszám statikus árnyékkal	24.000.000	3.000.000	100.000.000
Művelet másodpercenként (millió)	700	360	1466
Mutitextúrázás	Nem	Igen, 2X	Igen, 4X
Textúratömörítés	Nem	Nem	Igen, 6X
Maximum felbontás (függ a TV-től is)	1280 x 1024	640 x 480	1920 x 1080
Cache (másodlagos memória)	88 KB	24 KB	320 KB
RAM típus	RDRAM	SDRAM	SDRAM
Memória sebessége (Front Side Bus)	3.2 GB/sec	800 MB/sec	1 GB/sec
Rendszermemória	32 MB	16 MB	64 MB
Adatátvitel sebessége	3.2 GB/sec	800 MB/sec	6.4 GB/sec
Meghajtó	4X DVD	12X GD	5X DVD
Olvasási sebesség	4400 KB/sec	1800 KB/sec	4400 KB/sec
Egy lemez tárolókapacitása	18 GB	1.2 GB	18 GB
Winchester	2001 közepétől kapható	nincs	8 GB
Egyidejű fényforrások száma (a dinamikus árnyékoknál van szerepe)	0	0	8
Controllerek száma	2	4	4
Hangcsatornák száma	48	48	256

ny elkövetett egy hatalmas hibát: nem gyártott elég PS2-t. Hogy ez miért volt így, arra igazából senki nem tudja a választ, hiszen egy Sony kaliberű cégnek elméletileg minden erőforrása meg kell legyen ahhoz, hogy annyi gépet gyártson, amennyire igény van. Az amerikai piacra félmillió konzolt dobtak, ki, ami nagyon kevés az előrendelt 750.000-hez képest. Azóta ugyan hetente 50.000 darabot szállítanak, de még így is vannak olyanok, akiknek egy hónapot kell várniuk a gépre. Azt, hogy egy számítástechnikai boltban előzetes lefoglalás nélkül lehessen venni, el lehet felejteni, legalább negyed évre. Ehhez még hozzájárul az is, hogy a Sonynak nem sikerült lecsökkentenie a gyártási költségeket. Egy PS2 előállítási költsége – saját bevallásuk szerint – 470 dollár, és ezt 299 dollárért árusítják. Így a tavalyi évben a japán óriáscég fő bevételi forrásaként számontartott PS-eladások (a nyereség 40%-át tette ki) jövőre alighanem még a nullszaldót sem érik el – ezért csökken a Sony-részvények árfolyama a világ tőzsdéin. Ez a hiány Európában is jelentekezni fog, a novemberi megjelenés napján 300.000 gépet kap Nagy Britannia, 200.000-et pedig Németország. A következő szállítmány viszont csak márciusban érkezik, addig – hivatalos forgalmazó hiányában – e két országon kívül nem lehet legálisan hozzájutni a masinához! (A Sony magyarországi képviseletének PlayStation-ügyekben illetékes vezetője szerint, tavaszig – hivatalosan – nem lesz hazánkban sem PS2.)

A helyzet persze nem ennyire sötét, egy éven belül a helyzet stabilizálódik, viszont addigra a konkurrencia, a jóval erősebb konkurrencia már valószínűleg a boltok polcain lesz. Néhány olyan játék megjelenését, ami kulcsfontosságú lett volna a Sony sikere miatt, elhalasztottak. Ilyen a Metal Gear Solid 2, a Gran Turismo 2000 (mivel átcsúszik a jövő évre, át is nevezték GT 3-ra), és a Final Fantasy-játékok, amelyek valószínűleg nem jelennek meg még 2001-ben sem. A halasztás fő oka az, hogy a Playstation 2 rendszere alá nagyon nehéz programozni, köszönhetően a kettéosztott processzornak. A most megjelent játékok nem is használják ki a második processzor-részt, ezért maradnak el a várakozásoktól.

Sajnos kis hazánkban még jó ideig igen drága lesz, csakúgy, mint egész Európában (Angliában 449 dolárnak megfelelő lesz az ára – hogy mitől drágább ott 50%-kal, mint Amerikában, azt a Sony nem tudta megmagyarázni, ők az adókra hivatkoztak. Az adó csak 16%-kal magasabb, mint a tengerentúlon...).

Jó kérdés, hogy érdemes lesz-e megvásárolni a gépet? A PlayStationnél tapasztaltak alapján célravezető módszernek látszik a várakozás, hiszen a Sega Saturnnal vívott piaci harc miatt egy év alatt villámgyorsan lezuhant az ára – ilyesmi azonban a magyar Sony-képviselet szerint a PS2-nél nem várható (ha másért nem, hát azért, mert egyben asztali DVD-lejátszó is, és még a leggyengébb minőségű hongkongi gagyi konkurens árát is hat számjeggyel írják – legalábbis forintban.) A forint kapcsán nyilván mindenkiben felmerül kis hazánk egyik leggyakrabban használt kérdése: mennyibe kerül? Pontos árat nyilván nem lehet mondani, és ebben a tekintetben a valutaárfolyamok átváltási ára nem különösebben mérvadó – lényeg az, hogy a szakértők körülbelül 180-200.000 magyar forintra saccolják a várható kiskereskedelmi árat, áfástul-mindenestül. Az pedig maradjon közöttünk, hogy a Sony egy éven belül akkor is kénytelen lesz csökkenteni az árait, ha nem is nagyon fűlik hozzá a foga: a Microsoft Xbox és a Nintendo Gamecube személyében ugyanis igazi nehézsúlyú ellenfelek állnak ugrásra készen, hogy elhódítsák a Sonytól a játékkonzolok piacának koronáját.



Grath
grath@mail.datanet.hu





Xbox

Gondolom sokan hallottak közületek az Xbox nevű új konzolról, azonban erős a gyanúm, hogy részletekkel, pontos információkkal nem vagytok ellátva. Ennek a rovatnak az lenne a feladata, hogy ezeket megkapjátok, amihez persze az is hozzátartozik, hogy ha valami nagyon érdekel a masinával kapcsolatban, írj egy levelet vagy egy e-mailt, és én válaszolok (már ha tudok).

De először is elmondanám azoknak, hogy mi is az Xbox, akik semmit nem tudnak róla. Az interneten az év elején kezdtek el hírek szállingózni arról, hogy a – többek között – a Windows operációs rendszer és Bill Gates vagyona miatt ismert Microsoft is be akar szállni a konzolpiacra. Mivel az ilyen pletykák, ha nem is mindennaposak, de legalábbis megszokottak, nem sokan törődtek a hírrel. A Microsoft közben megvásárolta a Battletech-univerzumról ismert FASA Interactive-ot, illetve a Bungie nevű fejlesztőcéget. Amikor már mindenki elfelejtette – az internetes hírújságok által elnevezett – Xboxot, akkor robbant a bomba: maga Bill Gates jelentette be, hogy cége több, mint félmilliárd dolláros fejlesztéssel beszáll a konzolpiacra a három japán óriás mellé.



A bejelentés mindenkit váratlanul ért. Dacára az erre mutató jeleknek (az egyre több – és egyre jobb – Microsoft-játék PC-re, a cégfelvásárlások), sokan még ekkor sem hitték el, hogy az egyre rosszabb helyzetben levő cég (mint azt bizonyára tudjátok, a Microsoftot az amerikai kormány beperelte a tröszt-törvény megsértése miatt) egy ekkora beruházásra adja a fejét. Pedig Gates nem beszélt a levegőbe, és némi változtatgatás után ma már végleges az új konzol felépítése. Sokáig úgy volt, hogy a masina X alakú lesz, de ezt a gondolatot a tervezőmérnökök végül elvetették – de nem is ez a fontos, hanem az, hogy belül mi lesz.

A rendszer lelke egy Intel processzor, mely 733 MHz sebeségen fog dübörögni, emellett a legfontosabb alkatrész a látványért felelős videochip lesz, amelyet a piacvezető NVidia szállít a redmondi cégnek. Ezek együtt körülbelül a PS2 teljesítményének háromszorosát nyújtják (vagy legalábbis ezt híresztelik róluk), emellett az Xbox rengeteg olyan effektet tud megjeleníteni, melyre a Sony új gépe nem képes (ilyen például a teljes képernyős anti-aliasing, azaz a recés élek elsimítása, vagy a textúra-tömörítés, amivel akár hatszor részletesebb textúrákat lehet tárolni ugyanakkora helyen). Meg kell még említeni a merevlemezt, amely 8 GB-os lesz – ezerszer akkora, mint a PS2 memóriakártyájáé. Ide lehet majd játékdemókat, előzeteseket, elmentett állásokat letölteni az internetről, illetve barátainktól. A hangokért felelős – szintén az NVidia által szállított – chip képes lesz 3D hatást létrehozni, ami nem csak a játékoknál lehet nagyon kellemes, hanem a DVD-k megtekintésénél is; a Microsoft ugyanis szintén DVD-n fogja megjelentetni a játékokat. Azt mindenképpen le kell itt szögezni, az Xbox nem egy lebutított PC lesz, hanem egy konzol – billentyű és egér sem lesz hozzá alapfelszereltségként.

A fenti impozáns adatok mellé el kell még mondani, hogy a játékfejlesztők számára még egy nagyon kellemes tulajdonsággal rendelkezik a konzol, mégpedig azzal, hogy nagyon könnyen programozható, köszönhetően a PC-kről ismert DirectX-technológiának. A játékkiadó cégek nagyon nagy számban érdeklődnek, már több, mint 150 cég rendelt fejlesztőgépeket, és legalább 450 játék fejlesztésébe vágtak bele. Ezek az első körben a legnépszerűbb PC-s és konzoljátékok verziói lesznek, de később a konzol biztos kitermeli saját sztárjait is. Azt hiszem a választék mindenkit megnyugtathat, nem fog csendesen kimúlni az Xbox azért, mert nincsenek rá jó programok. Következzen egy kis kedvcsináló: Konami (Metal Gear Solid X, Silent Hill X, Crash Bandicoot X), Capcom (Resident Evil X, Dragon's Lair), id Soft (Quake 3, Doom 3 – utóbbi még nem hivatalos nyilatkozat, csak egy interjúban említette Carmack), Oddworld Inhabitants (Munch's Oddysee, Hand of Odd – ezek a játékok csak Xboxon jelennek majd meg, PS2-n nem), Eidos (Tomb Raider X), ezeken kívül biztos lesz Halo, Unreal 2, Max Payne, Mechwarrior 4, Elite X, Black & White, Warzone Online, és még több száz másik. Mint látható, a felsorolásból a nagyok közül csak az Electronic Arts (ők a PS2 mellett kötelezték el magukat) és a SquareSoft hiányzik (a pletykák szerint a Microsoft velük kapcsolatban egy bejelentésre készül, az biztos, hogy a hivatalos Xbox újság próbaszámának fedőlapján ott virít Squall – hogy ez jelent-e valamit vagy sem, nem tudni).

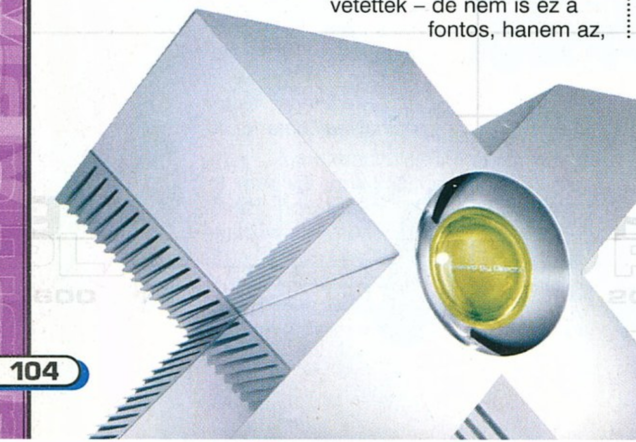


Egyelőre ennyit az Xboxról, remélem felkeltettem az érdeklődéseteket! A végére még két fontos dolog: a konzol megjelenése (legalább 50 játékkal) 2001 szeptemberében lesz, a gyártás már pár hónap múlva beindul, és ami a legszebb: az európai piacot Magyarországról fogják ellátni, itt lesz az egyik Xbox gyár!

Grath
grath@mail.datnaet.hu

(Lapzárta után érkezett a hír, hogy az Electronic Arts is bejelentette: megkezdték legnépszerűbb sportsorozataik (NBA, NHL, FIFA) fejlesztését Xboxra.)





XBOX

Gamecube





Az utóbbi időben sok hozzá(nem)értő újságíró hajlamos a Nintendo végnapjairól, illetve bukásáról beszélni, de hát ez azért közel sem fedi a valóságot. El kell ismerni, hogy az N64 nem volt egy siker-sztori, de a Nintendo már túl öreg róka ahhoz a szakmában, hogy csak úgy le lehessen írni. Ezt látszik igazolni a valamikor jövőre megjelenő Gamecube is.

A Nintendo jó (?) szokásához híven sokáig titkolózott az új gépét illetően. Nagyon körültekintően szivárogtatták ki az információkat, mert mint mondogatták: sok technikai újdonsággal szolgálnak, és nem akarják elrontani a meglepetést – főként nem a riválisaik számára. Sokáig még az sem volt biztos, hogy egyáltalán Gamecube lesz a masina neve – jó ideig Project Dolphin néven futott a fejlesztés. (Mellesleg emlékszik még valaki az „Ultra 64" márkajelre? A Nintendo mindig is híres volt az efféle packázásról...)

Magáról a hardverről a következőket lehet tudni. A gép képes lesz MPEG-2 formátum lejátszására, tehát tuti videó-jelenetek színesítik majd a GameCube játékokat is, de sajnos nem lesz DVD kompatibilis. A DVD-kérdésnek nem technikai, hanem elsősorban pénzügyi okai vannak. Aki DVD lejátszót kíván gyártani, annak gépenként 20$-t kell perkálnia a DVD Forumnak, s ezt a Nintendo nem kívánta beépíteni a gép árába. A Sonyval ellentétben kizárólag játékra szánja a gépét. A kalózkodás elkerülése érdekében mellesleg a Nintendós lemezek speciális méretűek lesznek: 8cm átmérőjű Matsushita-féle optikai diszkeken érkeznek majd a játékok. Ez sajnos nem csak a kalózokat keserítheti el (arról nem is beszélve, hogy náluk az ilyen irányú rosszullétek is hamar elmúlnak), hiszen míg egy normál DVD lemez 4.7GB-os adatmennyiséget tesz lehetővé, addig egy mini DVD-re maximum egy vagy két gigabyte fér el. Jó, persze azért az sem kevés.



A gép nem véletlenül kapta a nevét: határozottan kocka formája van. Az irányítóval kapcsolatban eleinte az a hír járta, hogy nem terveznek D-Padot (csak két analóg kart), de ez olyan negatív visszhangot eredményezett, hogy mégis lesz hozzá . Csakúgy mint a Dreamcast irányítóján, alul analóg gombok is vannak. Igazi szenzáció továbbá, hogy a Nintendo új hordozható gépe, a GameBoy Advance is csatlakoztatható controllerként. Magyarul olyan irányítókkal játszhatunk egymás ellen, amiknek külön képernyőjük van!





Biztosra vehetjük, hogy a GameCubebal is lehet majd Internetezni, hiszen a Nintendo már leközölte a modemekről készült fotóit is. A többes szám nem véletlen: 56K-s hagyományos modem, és kábelmodem egyaránt kapható lesz hozzá. (Úgy tűnik, mind a kettőt külön lehet majd megvásárolni, jóllehet a jövőben természetesen elképzelhető lesz árukapcsolás.)

Persze a legtöbben nyilván azt szeretnék megtudni, hogy melyik a jobb gép: a Gamecube vagy a PlayStation 2? Nos ez korántsem ilyen egyszerű. A két gép felépítése annyira más, hogy balgaság lenne mondjuk a poligonszám alapján ítélni. (A Sony amúgy is csak erre az egy dologra ment rá. Iszonyatos számokat hozott nyilvánosságra, amik azonban kissé megtévesztőek, lévén, hogy az Emotion Engine-nek a grafikán kívül, a játék egyéb részeiről – nem utolsó sorban például a mesterséges intelligenciáról – is gondoskodnia kell. Például a Ridge Racer V összesen 3 millió poligont használ.) A fejlesztők szerint sok érv szól a Gamecube mellett. Ilyen például, hogy egyszerre 8 rétegben renderel. Ameddig a PS2 egy fázisban a grafika alapgeometriáját építi fel, addig a Gamecube azon kívül még 7 további munkálatot (érdes hatást, árnyékolást, tükröződést, stb.) is fel tud vinni a felületre.

Szintén ide tartozik, hogy a Gamecube hardveresen tömörítgeti a textúrákat, mely lehetőség teljes egészében hiányzik a PS2-ből.

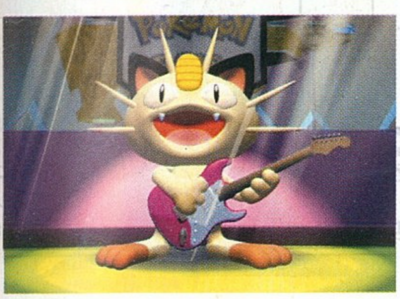
A Gamecube igazi erőssége továbbá a 405MHz-es Power PC „Gekko" processzor, mely több játékfejlesztő szerint a legizmosabb, ami valaha is egy konzolba bekerült. Gyorsaságban egy 733MHz-es Pentiummal vetekszik, köszönhetően a benne rejlő 256K second level cache-nek. Ugyanebből a PS2-ben mindössze csak 16K van, és még az X-Boxban is csak 128K.

Ezek után jogos lehet a kérdés, hogy akkor a Gamecube talán még az X-Boxszal is állja majd a versenyt? A Nintendo elnöke, Hiroshi Yamauchi eléggé optimistán látja a helyzetet. Mint mondja: „Rengeteg ember van az iparban, akinek gőze sincs a játékokról. Kiváltképp egy amerikai óriáscég képzeli azt, hogy ha egy nagy halom pénzt meglobogtatva körülveszi magát szoftvercégekkel, mindjárt elérheti azt, amit a Nintendo már megtett. Szerintünk aligha megy ez ilyen könnyen."

A Gamecube pontos megjelenési dátuma még nem tisztázott, ami nyilván annak köszönhető, hogy még nincs kész szoftver a géphez. Egyelőre kb. 20 fejlesztés alatt álló játékról tudni. Hogy csak a legnagyobb neveket említsük: a Retro Studios a jó öreg Metroid-licenc alapján fejleszt egy játékot, a Rare a Perfect Dark 2-n, illetve a Banjo-Kazooie 3-on dolgozik, a Nintendo adu ásza, Shigeru Miyamoto pedig már az új platformra igyekszik átültetni Mariot és Zeldát. Nos, ha úgy vesszük, végül is csak ezekért érdemes lesz már megvenni a gépet.

V.Z.
vzoli@vogel.hu





GAMECUBE



playtime! 01/01



Final Fantasy IX

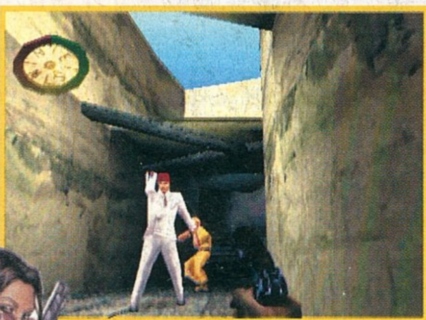
Végre megérkezett az angolnyelvű verzió is





Medal of Honor Underground

A szabadságharcos ismét harcrakész



Tomb Raider Chronicles

Nincs karácsony Lara nélkül



Quake 3

A világverő Dreamcaston is folytatja a heriget



Keresd december 15-től az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Tószegi Szabolcs
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu
A PlayTime! honlapja: www.playtime.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Berényi Zoltán
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Üzletkötő: Boruzs Krisztina
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004
Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1288 Ft.
Bevezető áron 644 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

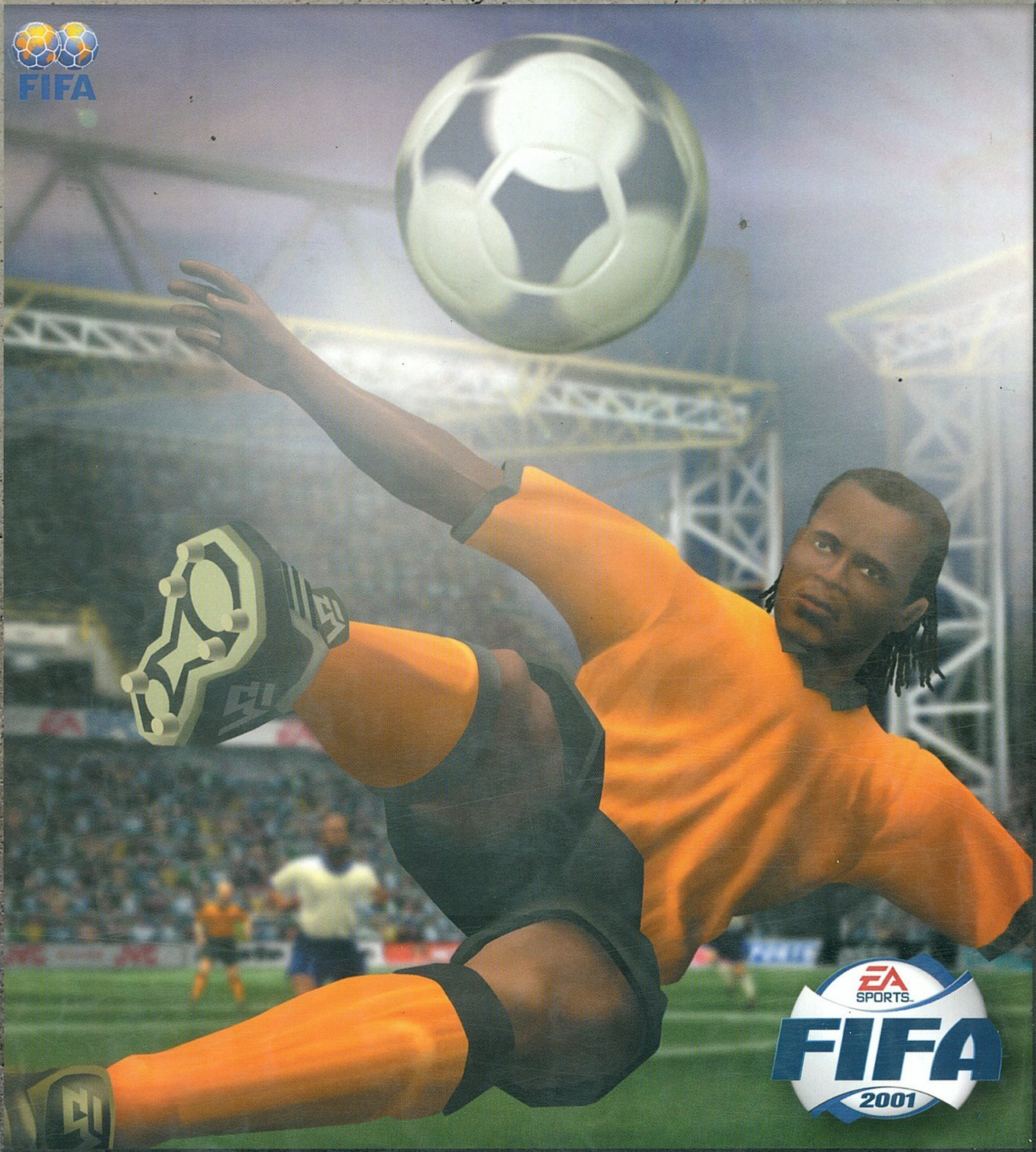
Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 5756 Ft (6 szám),
egész évre: 11592 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823




FIFA
EA SPORTS
FIFA
2001